HARRY POTTER GBC: detonado completo

Nintendo® WORLD

CONRAD EDITORA

Oficial Nintendo Selo de Qualidade

41
JAN/2002
R$ 5,90
WWW.NINTENDOWORLD.COM.BR

Pikmin

Fifa Soccer 2002

Tony Hawk's Pro Skater 3

QUEBRA-PAU!

Super Smash Bros. Melee **arrebenta tudo!**

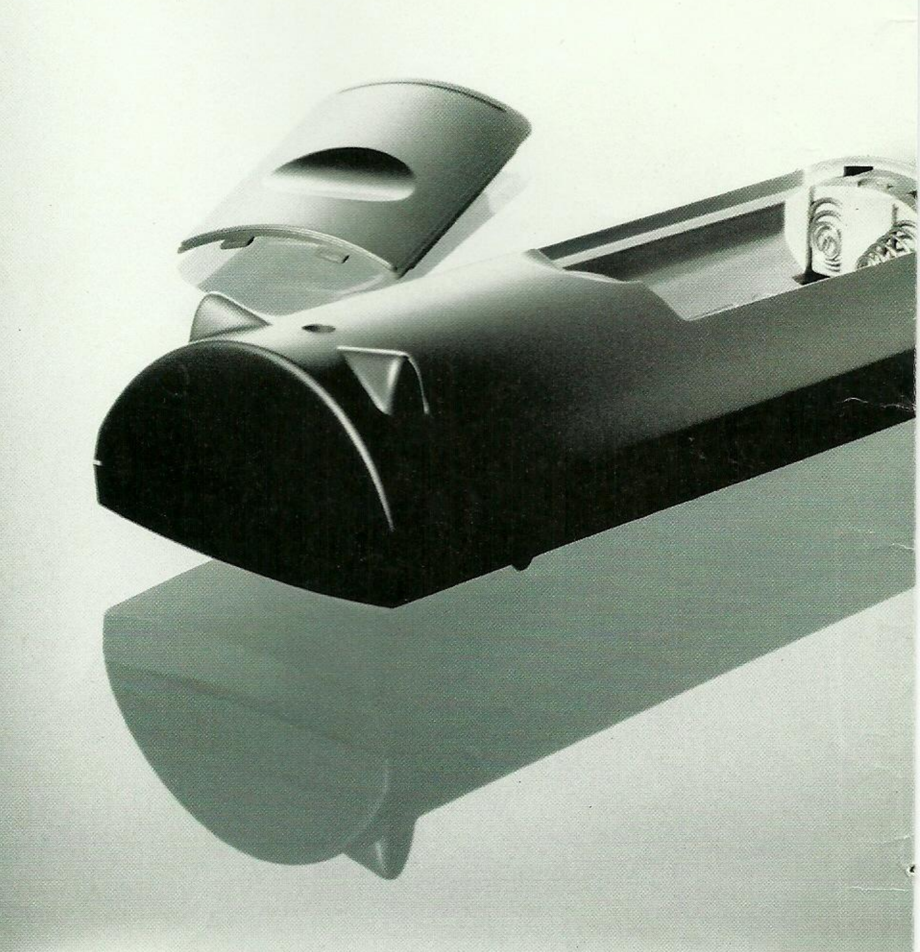
Star Wars – Rogue Squadron II: Estratégia até o final

ISSN 1516-1892



www.nintendo.com.br

Nada é mais importante
que um Game Boy® Advance.



De R$ 399,00 por R$ 299,00*

Sua diversão mudou de fase. Game Boy® Advance, o game portátil mais avançado que você já viu. Tela no formato wide-screen, melhor resolução de imagem, maior qualidade de som, disponível em quatro cores diferentes e ainda compatível com games do Game Boy® e Game Boy® Color. Game Boy® Advance. Em breve no seu bolso.

*Promoção válida até 31/12/2001, somente nas lojas participantes. ™, ®, Nintendo e Game Boy Advance são marcas registradas da Nintendo. © Nintendo. Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.


Leo Burnett
GAME BOY
ADVANCE
GAME BOY ADVANCE
LIFE, ADVANCED.™

EDITORIAL

Ano novo, vida nova!

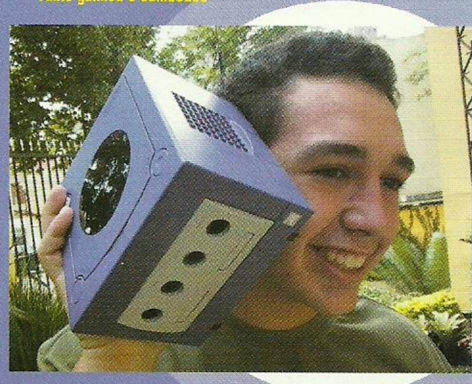
Novos consoles, novos jogos... e leitores mais velhos! É isso aí, malandro! Mais um ano se passou e você mal percebeu! E isso só mostra que o ditado popular "o que é bom dura pouco" vigora mais que nunca! Esperamos que o "bom velhinho" tenha sido realmente bom para você, já que 2002 será quentíssimo na área de entretenimento eletrônico. A prova disso são os ótimos games analisados nesta edição, sem contar as promessas para o ano que começou. Super Smash Bros. Melee é a nossa capa, e é pura quebradeira! Esse jogo com certeza vai entreter você com vários modos, muitos segredos e uma leva de novos lutadores. Você também conhecerá os Pikmins, as criaturas loucas que vivem no jardim de Shigeru Miyamoto. Tony Hawk's Pro Skater 3 traz os melhores skatistas do mundo e suas manobras radicais. Na espera pelo início da Copa do Mundo 2002, você pode balançar as redes em Fifa Soccer 2002. E ainda tem Rogue Squadron II, Crazy Taxi, Super Monkey Ball, Batman e Dave Mirra. Vai encarar?

E depois da virada de ano, é hora de escolher os melhores de 2001. Não perca os nossos eleitos no Hot Shots, e vote no seu game preferido. O cupom está na página 53.

Para encerrar, vamos falar sobre o novo preço da revista, que a partir desta edição está R$ 1 mais cara. O aumento ocorreu graças aos novos custos das etapas de produção da revista, como a impressão, o papel e o transporte. Nosso preço permaneceu inalterado por três anos: foram quarenta edições e mais de 3000 páginas publicadas por R$ 4,90 e pode ter certeza de que esse foi o tempo que deu para resistir. Lamentamos profundamente o "castigo" e esperamos a compreensão de todos. Mas é claro que tem uma compensação! Aguarde muitos brindes legais todos os meses! E fique atento às nossas promoções! Quem sabe você não leva pra casa um GameCube, como o Antonio Sergio Sciedlarczyk (vencedor do concurso Slogan Nintendo World)? Não custa tentar!

Ronny Marinoto

O papai Antonio fez o slogan e o filho Fábio ganhou o GameCube



ÍNDICE

Nintendo World — Número 41 — Janeiro/2002

Entenda o critério de avaliação da NW

Gráficos
É o visual do game, os efeitos de luz e sombra, as cores e texturas dos cenários e a movimentação dos personagens.

Jogabilidade
É a resposta do controle aos seus comandos, os modos de visão e ângulos de câmera.

Som
São as músicas, os efeitos sonoros, as vozes e ruídos.

Diversão
É o prazer que o game proporciona para quem está jogando.

Replay
É a vontade de jogar o game novamente; se o jogo enjoa logo de cara ou é viciante.

Cada um desses quesitos tem o valor proporcional à sua importância. Nós, da Nintendo World, achamos que diversão e replay são os critérios mais importantes (25%), seguidos de jogabilidade e gráficos (20%). Por último, vem o som (10%). A nota final resulta da soma dos cinco quesitos (cada um multiplicado pela sua porcentagem de importância), dividida por 10. É a dança da continha!

FALE CONOSCO!
VOCÊ TEM MUITOS CANAIS PARA SE COMUNICAR COM A GENTE. FIQUE ESPERTO E LIGUE PARA O LUGAR CERTO!

POWER LINE
DICAS, TRUQUES E CÓDIGOS
Tel: (11) 3814-8044

BIT ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR NINTENDO
Informações sobre lançamentos, preços, pontos de venda, endereços de assistência técnica, reclamações e opiniões sobre os produtos
Tel: (11) 3814-8234
e-mail: bit@nintendo.com.br

REVISTA NINTENDO WORLD
Tel: (11) 3346-6088
Cartas: Rua Maracaí, 185
Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
e-mail:
redacao@nintendoworld.com.br
sugestões:
classicos@nintendoworld.com.br

NÚMEROS ATRASADOS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Tel: (11) 3346-6082
Fax: (11) 3346-6078
e-mail:
atendimento@conradeditora.com.br

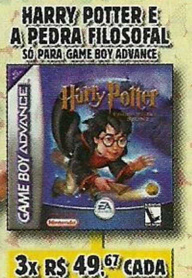
ASSINATURAS
Tel: (11) 3237-3216 (das 8h30 às 17h30)

WEB
Website Nintendo do Brasil:
www.nintendo.com.br
Website Nintendo World:
www.nintendoworld.com.br

EM FEVEREIRO TEM CARNAVAL E GAMES NINTENDO PARA VOCÊ BRINCAR.



HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



3x R$ 49,67 CADA

ARTIC · INDIGO · GLACIAL

GAME BOY ADVANCE

3x R$ 133,00
OU EM 12x R$ 39,85

WARIOLAND 4
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



SUPER STREET FIGHTER II
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



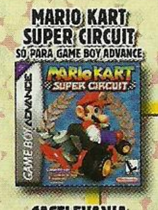
X-MEN: REIGN OF APOCALYPSE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



SPIDER-MAN: A AMEAÇA DE MYSTERIO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



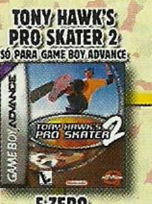
MARIO KART SUPER CIRCUIT
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



SUPER MARIO ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



RAYMAN ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



CASTLEVANIA
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE





F-ZERO
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

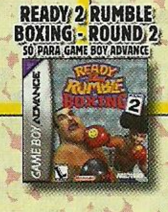


GT ADVANCE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



EARTHWORM JIM
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE

READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



IRIDION 3D
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE



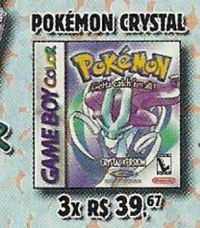
PITFALL: THE MAYAN ADVENTURE
SÓ PARA GAME BOY ADVANCE





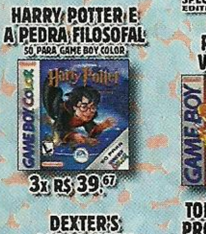
3x R$ 89,67
OU EM 12x R$ 26,87

POKÉMON CRYSTAL



3x R$ 39,67

HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL
SÓ PARA GAME BOY COLOR



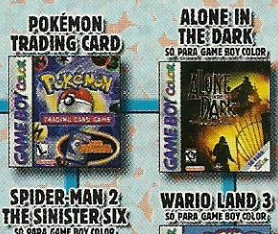
3x R$ 39,67

POKÉMON VERMELHO



POKÉMON TRADING CARD

ALONE IN THE DARK
SÓ PARA GAME BOY COLOR



DEXTER'S LABORATORY
SÓ PARA GAME BOY COLOR



TONY HAWK'S PRO SKATER 2
SÓ PARA GAME BOY COLOR



SPIDER-MAN 2 THE SINISTER SIX
SÓ PARA GAME BOY COLOR



WARIO LAND 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR



007 - O MUNDO NÃO É O BASTANTE
SÓ PARA GAME BOY COLOR



OS SIMPSONS
SÓ PARA GAME BOY COLOR





METAL GEAR SOLID
SÓ PARA GAME BOY COLOR



KIRBY TILT 'N' TUMBLE
SÓ PARA GAME BOY COLOR

CORRIDA MALUCA
SÓ PARA GAME BOY COLOR

GAME & WATCH GALLERY 3
SÓ PARA GAME BOY COLOR



POKÉMON PUZZLE CHALLENGE





3x R$ 133,00
OU EM 12x R$ 39,85

TONY HAWK'S PRO SKATER 2



3x R$ 63,00

ZELDA MAJORA'S MASK
INCLUI GUIA DE JOGO E CARTUCHO DE EXPANSÃO



3x R$ 66,33

MARIO PARTY 3



3x R$ 59,67

POKÉMON STADIUM 2



3x R$ 66,33

007 - THE WORLD IS NOT ENOUGH



3x R$ 56,33

ISS 2000



3x R$ 56,33

PERFECT DARK



3x R$ 56,33

PAPER MARIO



3x R$ 56,33

BANJO-TOOIE



3x R$ 56,33

STAR WARS BATTLE FOR NABOO

3x R$ 56,33

CONKER'S BAD FUR DAY

3x R$ 66,33

READY 2 RUMBLE BOXING - ROUND 2



3x R$ 56,33

Nintendo
by gradiente

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

Preços válidos até 28/02/2002 ou enquanto durarem os estoques. - Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso - Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

www.dshop.com/nintendo **(11) 4166-7777**

DIRECTSHOPPING



CÓDIGO NN22A

N-MAIL

Bem-vindo ao ano 2002! E pra entrar no clima de verão total, esta São lançamentos de GameCube e GB Advance, dicas dos melhores E muitas mudanças irão acontecer nesta seção durante

SUAS CARTAS EM NÚMEROS

Mais de uma centena de e-mails e cartas perguntando a data de lançamento do GameCube no Brasil (já respondemos a isso, né?).
Mais de uma centena de e-mails reclamando que o Cube não chegou ainda por aqui (já explicamos isso também, certo?).
32 e-mails com cartões virtuais de Feliz Natal e Ano Novo (obrigado, obrigado!).
7 currículos de possíveis novos redatores NW (estamos analisando todos!).
6 cartas de leitores saudosos pedindo o Sonic na capa da NW.
80 e-mails de dois leitores (a dupla IceStorm e Thunder) falando que o GameCube é cafona porque é azul. Queria o quê? Cor-de-rosa?



Eu, hein?

HEAVY METAL (IS THE LAW)!

Vai sair **Rock N' Roll Racing** para GameCube? Esse é o jogo com a melhor trilha sonora dos games! Está previsto o lançamento de algum jogo com trilha sonora de Heavy Metal? Não quero New Metal (que tem de monte no **Tony Hawk's Pro Skater**). Odeio New Metal. Sou fã de Heavy Metal legítimo. Caso vocês não saibam por que nós, metaleiros, não gostamos desse estilo, pergunte aos verdadeiros fãs de Heavy Metal (deve ter algum aí na redação).

Alexandre Barrozo
Via e-mail

Podes crer, "Alexander The Great"! Rock N' Roll Racing **tem uma trilha sonora inesquecível, daquelas pra se ouvir quando se está "Breaking the Law". Você nos "Caught In A Mosh" com a sua pergunta, pois existem algumas bandas de New Metal que a gente também mostra "No Remorse" pra elas, mas "Remember Tomorrow", tem alguns grupos aparecendo atualmente que fazem uma misturança legal. Games de esportes radicais, como** Dave Mirra BMX **e** THPS3 **trazem bandas das antigas e bandas novas, pois "In Union, We Stand". E se você for um Headbanger de verdade (já que metaleiro é um termo besta inventado pela Globo na época do Rock in Rio 2), descubra de quem são as músicas citadas na resposta de sua carta. Escreva sempre, pois "Gaming Is My Business, And Business Is Good"!**

FUI NO PAGODE NA CASA DO LINK

Tenho acompanhado o processo de produção do **Zelda** para GameCube (pelas aparências, o jogo não faz jus ao nome) e gostaria de expressar minha opinião. Fez muito bem quem xingou a mãe do Miyamoto, porque ele tem que ser muito retardado para fazer uma "caca" federal dessas. Deve ter sido erro na fabricação. Eu prefiro muito mais (sic) aquele Link anterior e o Gannondorf com cara de pagodeiro (aqueles gráficos perfeitos mostrados na E3) do que esse da nova versão do jogo. Eu rezo todas as noites para que esse Link todo errado não apareça nem perto do GameCube.

Bernardo Ávila Pires
Via e-mail

Como assim, Bernardo? Você acha que está certo uma pessoa xingar de graça a mãe de outra? A coitadinha não tem a mínima culpa no cartório e acaba levando na cabeça. É a mesma coisa quando o juiz e os bandeirinhas entram em campo e a torcida já está xingando a genitora deles, antes mesmo do jogo começar! Isso é quase tão absurdo quanto alguém chamar o Ganondorf de pagodeiro. Ninguém em sua sã consciência cometeria tão pernicioso ato. Opa, peraí! VOCÊ chamou o arquiinimigo de Link de pagodeiro! Você está em sua sã consciência? Se quiser, conhecemos um psiquiatra bom e barato. Precisando, dá um toque, falou?

FANÁTICA POR DBZ

Quando sai o jogo **The Legacy of Goku**? Comprei o Advance, sou fanática por **DBZ** e não consigo esperar mais! Falem mais notícias sobre o game, mesmo que sejam poucas! Não me deixem na mão, afinal, compro sempre a revista e não agüento mais ver Pokémon. Eles já não fazem mais aquele sucesso! Vai sair algum **Zelda** para Advance? Um beijo para todos os redatores da melhor revista do universo!

Eliane Yumi Koga
Via e-mail

Você não está sozinha, Eliane. Aqui na redação também tá cheio de fanáticos por DBZ. **Todos eles querem mais detalhes sobre esse game que citamos no Hot Shots da edição 35. Infelizmente, a Infogrames, que é quem lançará o game, resolveu fazer segredinho. Eles não são safadinhos? Um beijo para uma das melhores leitoras do universo!**

BANANAS E OVOS

Tenho algumas duvidas sobre o GBA:
1. **Golden Sun** sairá aqui no Brasil?
2. Quando sairá o **Harry Potter e a Pedra Filosofal**?
3. Quantas bananas cabem em uma caixa de ovos?
4. Quero um jogo baseado nos livros do Mestre Tolkien! Será que algum dia meu sonho se realizará? Beijos pras minas e abraços pros manos!

Eduardo Ribeiro
Via e-mail

1. Ainda não há previsão, mas talvez saia.
2. No Brasil, chegou às lojas no dia 10 de dezembro.
3. Duzentos e cinquenta gramas de gorgonzola.
4. Seu sonho já foi realizado. Em 1994, foi lançado para Super Nintendo (só nos EUA) o game The Lord of the Rings, **da Interplay. Procure bem nas locadoras que você acaba achando. As minas mandaram um beijo e os manos um abraço. Inté!**

PEDIDOS AOS DEUSES DA NINTENDO WORLD

Estou quase de acordo com o leitor Vitor Albamonte (**NW** 38). Pokémon apareceu na capa porque mereceu e merece aparecer mais. Mas cá entre nós, dizer que um sem-número de leitores mandou cartas pedindo repeteco das 120 estrelas de **Mario 64**... Se essas pessoas queriam essa estratégia, que tirassem o pó da **NW** 8! A questão é que há muitos jogos excelentes precisando de uma pequena estratégia. **Ogre Battle 64** é um deles. Ele foi mencionado como inesquecível na matéria de **Aidyn Chronicles** e lembrado na matéria de **Dragon Warrior III**. Imploro por tudo que é mais sagrado, deuses da **NW**. Atendam minhas preces!

Valdemir dos Santos Nascimento
São Paulo/SP

Ah, é?! Quer dizer que você tá duvidando da gente?! Que tal se nós mandássemos pra sua casa todas as cartas e e-mails que pediram o repeteco das estrelas? Você tem um quarto espaçoso? O carteiro que trabalha no seu bairro tem uma sacola grande? Nunca, mas nunca mesmo, duvide daquilo que foi proferido pelos deuses!
Hummmm... também não é assim, vai... tirando aquela menina nova que entrou no departamento financeiro e é uma verdadeira deusa, não existem seres celestiais aqui na Conrad. Apenas meros mortais que fazem questão de trabalhar da melhor maneira possível e satisfazer plenamente seus leitores. Abração!

COMANDO REVOLUCIONÁRIO PRÓ-SQUARE

Nem preciso falar que adorei o novo visual da revista e que leio todo mês. Peguei minha edição 39 e fui direto para a matéria sobre a Square. Quando vi que eles não criavam mais jogos para a Nintendo, pensei que era porque eles não queriam mais fazê-lo. Mas aí, li a matéria e vi que é tudo culpa daquele teimoso do Hiroshi Yamauchi, o presidente da Nintendo. A Square já percebeu que o NGC e o GBA são imbatíveis, mas a Nintendo não quer dar o braço a torcer! Eu não sei o que aconteceu entre as duas empresas, mas o Yamauchi tem que deixar de ser teimoso e aceitar a Square! Vamos fazer um abaixo-assinado entre todos os "nintendistas" para convencê-lo!

Mario Andrade da Silva Junior
Via e-mail

Quando li a notícia de que o presidente da Nintendo não aceitou a Square (que produziu os melhores RPGs que eu já vi), fiquei chocado! Afinal de contas, eu estudo o ano inteiro, vocês batalham fazendo essa maravilhosa revista, outras pessoas ajudam as pessoas carentes... Eu acho que nós merecemos um bom RPG! Eu estou pedindo, não só a vocês, mas a todos, que se revoltem contra esse tal de Hiroshi Yamauchi! Quero esse velhinho no asilo!

Vitor Amorim Ramos
Via e-mail



Calma aí, rapaziada! Nós também temos lembranças muito ternas dos games que a Square nos deu em tempos passados e, sinceramente, queremos eles de volta. Mas as coisas não são tão simples como parecem. Nós somos "nintendistas". Nossos leitores também. Mas a Nintendo e a Square são duas empresas que não estão nessa pra fazer amizade e muito menos pra perder dinheiro. Um tempo atrás, a Square esnobou a Nintendo e se recusou a desenvolver para o N64. Agora que todas as softhouses do mundo estão loucas pra pular no trem do Cubo (e não no "Bonde do Incubadão"), será que o Yamauchi deve mesmo abrir os braços pra Square? A gente até acha que as duas empresas vão voltar a trabalhar juntas, mas pode ter certeza que essas negociações ainda vão se estender durante um bom tempo.

Envie sua carta para: **Revista Nintendo World - R. Maracaí, 185 - CEP: 01534-030 - São Paulo/SP**
Não deixe de escrever **N-MAIL** no envelope.

edição está quentíssima – quase pegando fogo!
games e, claro, as suas cartinhas!
todo o ano... é aguardar pra ver!

LEITOR PEDE AJUDA!

E aí, galera da **NW**! Li em edições anteriores muitos elogios ao Game Boy Advance. Fiquei curioso e fui à loja de games para ver se vocês estavam falando a verdade ou se era alguma "estratégia de marketing". Felizmente, comprovei com meus próprios dedos que o GBA é um pequeno gigante! É claro que depois disso comprei o meu portátil, e agora estou detonando nos jogos! Meu único medo é de desgastar meus dedos de tanto jogar! Digam-me como eu paro! Como? Como?

César Augusto Kohl
Via e-mail

É ruim da gente ajudar nessa, hein? Nós também não conseguimos ficar longe do bichinho por muito tempo. Mas, peraí! Tenho uma idéia: você pode pedir pro seu irmão (ou irmã, mãe, pai, amigo, tio, tia...) pra ele ficar jogando enquanto você olha e descansa os dedos. Assim, você pára de jogar um pouquinho, mas não se afasta do Game Boy Advance. O problema vai ser conseguir pegá-lo de volta...

PODRÃO

Olá, pessoal da **NW**! Gostaria de parabenizar vocês pela excelente revista e dizer que odeio o novo **Zelda** para GameCube! Olha só: os gráficos são podres, o Link está podre, a história é podre. Resumindo, o jogo é podre. Por acaso o Miyamoto andou bebendo? Beijou a sogra? Está tudo podre!

Anderson Lima Zerloti
Campinas/SP

Por acaso você é parente do João Gordo do Ratos de Porão? Ele é que tem mania de achar tudo podre, inclusive aquilo que nem conhece. Gráficos podres, Link podre e... história podre?! Mas quem foi que contou alguma coisa sobre a história do novo Zelda pra você? Até onde eu sei, isso ainda é segredo, e o Miyamoto não contou pra ninguém. Pelo jeito, você que andou bebendo e beijando a sogra e beijando a garrafa de birita...

CARTA INTELIGENTE?

Nem tudo é perfeito, e a **NW** também não é. Refiro-me ao N-Mail e ao Hot Paint. Não acredito que essas sejam as cartas mais interessantes que vocês recebem durante o mês inteiro. Na edição de novembro tem uma carta de um leitor que diz querer compartilhar sua vitória com todos, só para fazer inveja aos outros. Tem outra de uma menina perguntando se pode mandar mais desenhos para ganhar de novo, outro dizendo que rasgou os Cards de dicas... o que quero dizer é que vocês devem receber cartas mais inteligentes. Outra coisa: aí na redação só tem macho ou tem mina também? É, porque acordar, ir pro trabalho e só ver macho todo dia... isso eu não agüentaria.

Bruno Santana
Belo Horizonte/MG

"Aí na redação só tem macho ou tem mina também? É, porque acordar, ir pro trabalho e só ver macho todo dia... isso eu não agüentaria!. Dããão! Como a minha carta é inteligente!". Ha, ha, ha! Faz favor, né, Bruninho! Falou, falou e não disse absolutamente nada. Professor Pasquale, se o senhor por acaso estiver lendo essas linhas, escreva uma carta pra nós destilando toda a sua sabedoria, pra calar de vez a boca desses caras que acham que tem o Bowser na barriga! Nossos leitores podem não ser engenheiros espaciais, mas pelo menos são o NOSSO PÚBLICO, e a gente não tem o que reclamar deles! Tá falado?

O FUTURO EDITOR DA NW

Tenho uma dúvida muito grande. Estou na oitava série, mas já comecei a pensar no que quero fazer da minha vida. Como eu leio tanto livros e revistas e sempre gostei de computadores, pensei que um dia eu poderia trabalhar na **Nintendo World**! O que eu quero mesmo saber é que curso eu devo fazer, se eu quiser trabalhar aí!

Lucas Cisneiros
Recife/PE

Primeiro, você deve fazer sete anos de meditação com os monges budistas do Tibet – para aprender a trabalhar sob pressão. Em seguida, um treinamento de faquir pra poder ficar sem comer e sem dormir em época de fechamento. Pra finalizar, faça um curso de Comunicação ou Jornalismo na faculdade. Isso ajuda muito a entrar neste mercado de trabalho. Gostar de games, então, nem se fala! E acredite em seu sonho! Quem sabe você não está aqui no nosso lugar daqui uns dez anos?

BUÁÁÁ!!!

Estou de saco cheio de tanto mandar cartas grandes, mas elas nunca aparecem na revista. Teve uma vez, que, me lembro até hoje, fiz uma carta maravilhosa, dando sugestões, umas reclamações, e principalmente, elogios. Mas quando abri a revista, com os dedos cruzados para ver se minha carta estava publicada... não, não estava. Eu fiquei tão decepcionado que até chorei.

CARTADOMÊS

Venho através desta demonstrar meus sinceros agradecimentos a esta revista, que além de ter me ajudado a desencalhar em vários games, ainda me mantém informado de todas as novidades do mundo Nintendo. Parabéns! Esta foi a parte boa da minha carta. Agora vem a ruim: ESTOU MUITO DECEPCIONADO COM A NINTENDO! Vejam abaixo a lista de motivos:

1. O GameCube não foi lançado no Brasil em novembro de 2001, conforme havia sido divulgado.
2. Foi prometido um mínimo de quinze jogos para este console em seu lançamento nos EUA, e até agora eu só vi três (**Luigi's Mansion**, **Wave Race** e **Star Wars**).
3. O GameCube nem roda DVD, e seu preço nas importadoras é superior ao do Playstation 2 (varia de R$ 1.200,00 a R$ 1.600,00).
4. Segundo o BIT (Banco de Informação Total da Gradiente), o GameCube só chegará ao Brasil em abril de 2002.

Como vocês podem ver, são motivos de sobra para qualquer nintendomaníaco brasileiro ficar revoltado. E digo mais: se esta situação não melhorar, quem sabe eu não vá contra os meus princípios e entre para o time do Bill Gates? Saudações!

Everton J. Batista
Mairinque/SP

Infelizmente, não há nada que possa ser feito, a não ser esperar, amigo Everton. É evidente que seria melhor para todo mundo se o GameCube tivesse sido lançado no Brasil simultaneamente com os EUA, assim como aconteceu com o Nintendo 64 e com o Game Boy Advance. Porém, o mundo não é um lugar perfeito, e houve um atraso no lançamento brasileiro do console. Mas pode ficar tranqüilo, que ele vai mesmo sair por aqui. A data é abril de 2002. Quanto aos games de lançamento, acho que você não anda lendo direito a NW. E a gente dá um duro danado pra manter vocês bem informados.... isso não é justo! Mas, tudo bem. Você está perdoado se prometer não fazer novamente. Pro seu governo, o Cubo foi lançado com quase vinte jogos, e a gente já deu matéria de vários deles. Se liga, meu velho! Outra coisa: nas importadoras (pelo menos as que a gente conhece), o preço dos dois consoles é quase igual. Em umas, o cubo é mais caro que o PS2, e em outras é mais barato. Mesmo porque não há nenhum controle quanto a isso. Os caras cobram o que bem entendem! Olho vivo, e um abraço!

Olha, não que eu duvide que vocês leiam todas as cartas, mas é difícil de acreditar. Tudo o que eu peço é que pelo menos uma vez a minha carta apareça na **NW**. Por que vocês nunca colocaram uma carta minha? Vocês têm preconceito ou não gostam de mim?

Rafael M. B. Ribeiro
Via e-mail

Quando eu era pequeno, tinha um cara na escola que era bem maior do que eu e sempre me batia sem motivo aparente. Ele se chamava Rafael Ribeiro. Eu aprendi a ter medo desse nome. Eu cresci aterrorizado com a visão desse sujeito. Na verdade, eu molho as calças só de pensar no nome Rafael Ribeiro. Será você meu algoz dos tempos da escola? É por isso que nunca publicamos seus e-mails... Você percebeu que é tudo brincadeira, né Rafa? Não publicamos suas cartas anteriores porque outras foram publicadas no lugar. E não foi porque elas são piores ou melhores. Simplesmente não calhou de acontecer. Mas agora seu nome já está nas gloriosas páginas da NW, e você pode fazer inveja a seus amigos. E nem precisa chorar de emoção, falou?

HEIN?

Olá, redação! Quero que publiquem meu e-mail, pois sou o fã mais viciado que possa existir neste planeta, e meu Cubo já esta garantido. Um beijo (beijo não, que isso é coisa de boiola), um aperto de mão a todos vocês, e nos vemos no inferno.

José Augusto Rodrigues
Via e-mail

Vade retro, Satanás! Imagina se a gente vai apertar a mão do capeta? Aqui na redação só tem anjo, Zé Augusto. Curta bastante sua estada no caldeirão fervente e deixe a gente em paz. Já não basta esse calorão infernal aqui na redação? Que saudades do inverno! E até mês que vem!

VOCÊ MANDA!

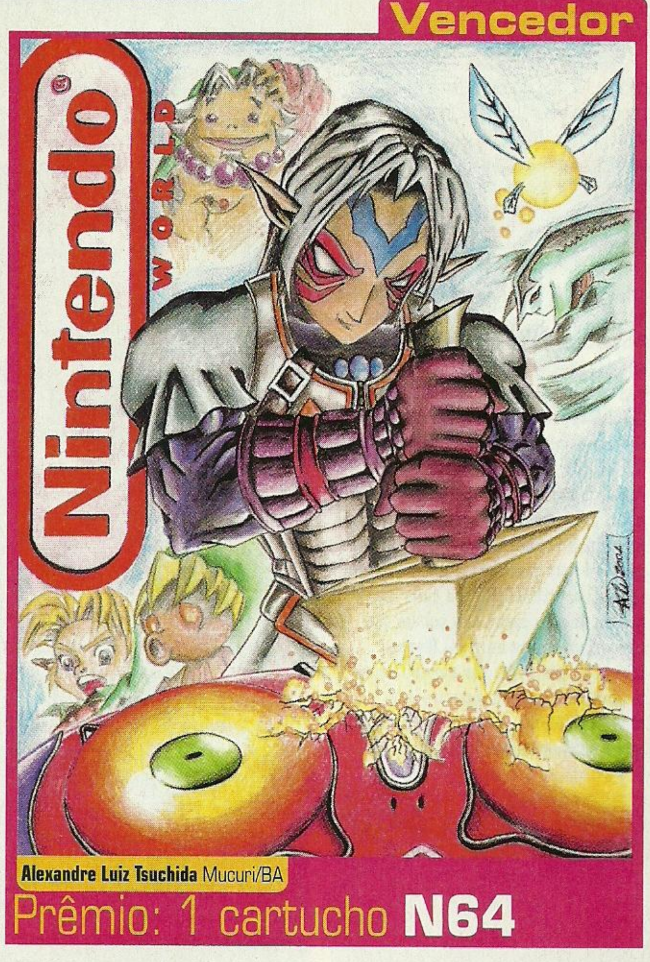
Queremos saber sua opinião! Escreva para a redação, ou mande um e-mail para redacao@nintendoworld.com.br

HOT PAINT

Bruno César de Sousa Guaíra/SP

Diego Locatelli Taquari/RS

Vencedor



Alexandre Luiz Tsuchida Mucuri/BA

Prêmio: 1 cartucho N64

Regulamento

Para participar da seção **Hot Paint**, mande seu desenho para:

Revista Nintendo World
Hot Paint
R. Maracaí, 185 – CEP: 01534-030
São Paulo/SP

Você pode utilizar qualquer material para realizar suas criações: lápis de cor, giz de cera, guache, aquarela, nanquim, colagem... vale tudo em matéria de criatividade e qualidade.

O desenho (ou a pintura) deverá conter em seu verso o nome, endereço completo, idade e telefone para contato bem legíveis.

Boa sorte!

Rafael Dini Ribeirão Pires/SP





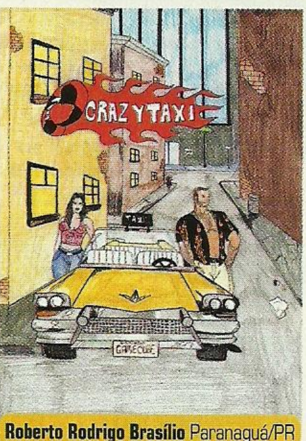
Rafael Yoiti Cardozo Curitiba/PR



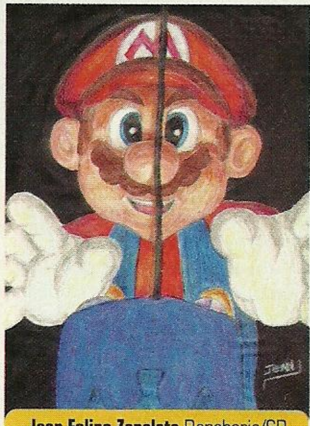


Marcelo Moura Nobre Rio de Janeiro/RJ

Eduardo Roberto Pestana Guarulhos/SP



Roberto Rodrigo Brasílio Paranaguá/PR



Jean Felipe Zanelato Rancharia/SP



CONRAD EDITORA

André Forastieri
Rogério de Campos
Diretores Editoriais

Cristiane Monti
Diretora Executiva

Sérgio Monteiro
Diretor Comercial

André Martins
Gerente de Produto

Odair Braz Junior
Editor-chefe

Alexandre Matias
André Miyazawa
Editores Executivos

Nintendo WORLD

REDAÇÃO
Pablo Miyazawa
Ronny Marinoto
Editores

Eduardo Trivella
Editor Contribuinte

Eurico Kenji Sakamoto
Editor de Arte

Fabio Santana
Designer

Ed Wilson Dias
Coordenador de Produção

Anísio Arruda
Assistente de Produção

Colaboradores
Alex Figueiredo, Augusto Olivani, Ivan Cordon, Renato Siqueira, Renato Viliegas, Rogério Freire (textos), Sandra Martha Dolinsky (revisão), João Rafael Ferraz, Kelven Frank, Rafael Franco (arte)

ADMINISTRAÇÃO
Solange Reis
Coordenadora de Administração

Marco Sá Pelegrini
Coordenador de Pessoal

Benjamin Emerick e William Domingos
Suporte Técnico

ATENDIMENTO
Janaína Carvalho
Melissa Martins
Fone: (11) 3346-6082

COMERCIAL
Isac Guedes
Coordenador de Marketing

Luciana Eschiapati
Coordenadora de Publicidade

Vania Ribas Bernardes
Assistente Comercial

Aparecido Gonçalves
Gerente de Circulação

NINTENDO WORLD, Edição 41, janeiro de 2002, é uma publicação da **Conrad Editora do Brasil Ltda**. ISSN 1516-1892.
Redação, Publicidade, Administração e Correspondência: Rua Maracaí, 185 Aclimação, São Paulo/SP
CEP: 01534-030
Tel.: (11) 3346-6086
Fax: (11) 3346-6078
www.conradeditora.com.br
atendimento@conradeditora.com.br

Visite nosso site
www.nintendoworld.com.br

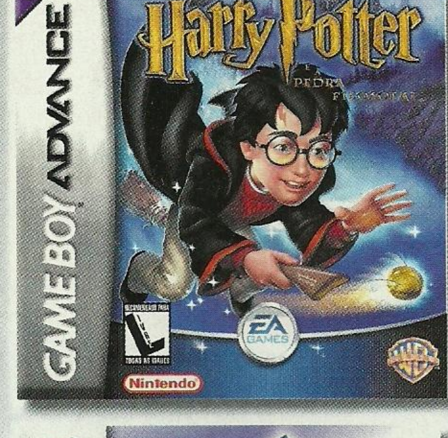
Central de Atendimento ao Assinante
(11) 3237-3216
e-mail: atendimento@conradeditora.com.br
Fotolitos: **Open Press**
Impressão: **Plural**

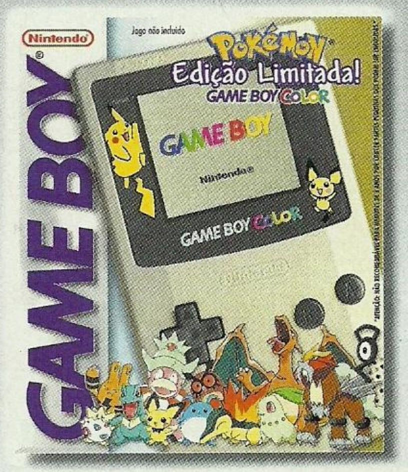
FAST

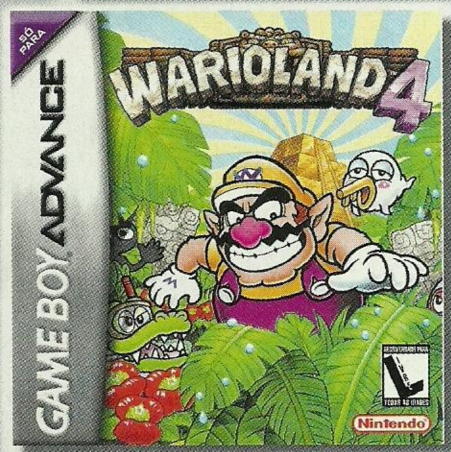
SHOP

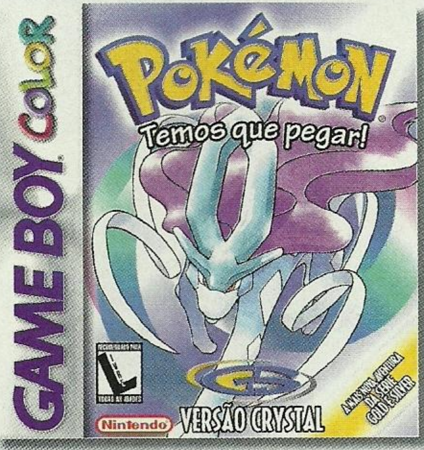




















Os melhores produtos **Nintendo** pelo melhor preço!

Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque

FAST

SHOP

Shoppings: Ibirapuera • Interlagos • Iguatemi-SP • ABC-Santo André • Plaza Sul • Center Norte • Internacional Shopping Guarulhos • Anália Franco • Aricanduva • Iguatemi-Campinas • Market Place • West Plaza • Paulista • Lar Center • Higienópolis

Loja: Av. Zachi Narchi, 1650

Televendas

6971-5755

EKS (11) 9362-2009

2001 uma odisséia nos games

A Equipe NW elegeu os melhores games Nintendo do primeiro ano do século 21. Confira!

Sem dúvida alguma, 2001 foi o ano mais importante da história da Nintendo. Afinal, não é sempre que se lança dois novos consoles de videogame no mercado, mais de uma centena de novos games e continua por cima da pinta! E como você já está acostumado, a equipe da **Nintendo World** se reuniu mais uma vez para eleger os melhores games do ano que passou. É claro que nem todos irão concordar com nossas listas mas é para isso mesmo que elas servem: para estimular você a também eleger os seus melhores. Confira as nossas escolhas e vá votar na página 53. Se preferir, entre no site www.nintendoworld.com.br e mande aquela brasa!

1º LUGAR

Yoshi ficou de queixo caído e língua balançando por causa da vitória estonteante de **Super Smash Bros. Melee**

Os **melhores** do ano

1º Super Smash Bros. Melee GameCube
2º Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II GameCube
3º Fifa Soccer 2002 GameCube
4º The Legend of Zelda: Oracle of Ages Game Boy Color
5º Tony Hawk's Pro Skater 2 Game Boy Advance
6º Pikmin GameCube
7º Mario Kart: Super Circuit Game Boy Advance
8º Conker's Bad Fur Day Nintendo 64
9º Kirby Tilt'n'Tumble Game Boy Color
10º Indiana Jones & the Infernal Machine Nintendo 64

Categoria **GameCube**

1º Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II
2º Super Smash Bros. Melee
3º Pikmin
4º Fifa Soccer 2002
5º Luigi's Mansion

Categoria **Game Boy Advance**

1º Tony Hawk's Pro Skater 2
2º Mario Kart: Super Circuit
3º Wario Land 4
4º Super Mario Advance
5º F-Zero: Maximum Velocity

Categoria **Nintendo 64**

1º Conker's Bad Fur Day
2º Indiana Jones & the Infernal Machine
3º F1 Racing Championship
4º Star Wars – Episode I: Battle for Naboo
5º Dr. Mario 64

Categoria **Game Boy Color**

1º Kirby Tilt'n'Tumble
2º The Legend of Zelda: Oracle of Ages
3º Dragon Warrior III
4º The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
5º Pokémon Crystal

DOOOPPAAAA!!!!

Categoria Ação/Aventura

1º **Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II** GameCube
2º **Luigi's Mansion** GameCube
3º **Indiana Jones and the Infernal Machine** Nintendo 64

Categoria Esporte/Corrida

1º **Fifa Soccer 2002** GameCube
2º **Tony Hawk's Pro Skater 3** GameCube
3º **F1 Racing Championship** Nintendo 64

Categoria RPG

1º **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** Game Boy Color
2º **Golden Sun** Game Boy Advance
3º **Pokémon Crystal** Game Boy Color

Categoria Luta

1º **Super Smash Bros. Melee** GameCube
2º **Super Street Fighter II: Turbo Revival** Game Boy Advance
3º **Pokémon Stadium 2** Nintendo 64

Categoria Estratégia/Puzzle

1º **Pikmin** GameCube
2º **Advance Wars** Game Boy Advance
3º **Kuru Kuru Kururin** GBA

Nintendo World QUEM VOTOU

Odair Braz Junior – Editor-chefe da **Conrad Editora**
Ronny Marinoto – Editor da **Nintendo World**
Pablo Miyazawa – Editor da **Nintendo World** e da **Clube**
Eduardo Trivella – Editor contribuinte da **Nintendo World**
Renato Viliegas – Redator da **Nintendo World**
Cleiton Campos – Redator da **Nintendo World** e da **Herói**
Eric Araki – Editor da **Pokémon Club Evolution** e Redator da **Nintendo World**
Fábio Santana – Redator e Diagramador da **Nintendo World**
Ivan Cordon – Colaborador da **Nintendo World**
Rogério Freire – Colaborador da **Nintendo World**
Cassiano Barbosa – Colaborador da **Nintendo World**
Edgard Pereira – Colaborador da **Nintendo World**

Categoria Multiplayer

1º **Super Smash Bros. Melee** GameCube
2º **Mario Kart: Super Circuit** Game Boy Advance
3º **Fifa Soccer 2002** GameCube

Que papelão para **Ready 2 Rumble!**

Os cinco piores do Ano

(em ordem alfabética)

Aidyn Chronicles: The First Mage N64
Batman Beyond: Return of the Joker N64
Tom and Jerry: Fists of Furry N64
Ready 2 Rumble Boxing: Round 2 Game Boy Advance
X-Men: Wolverine's Rage Game Boy Color





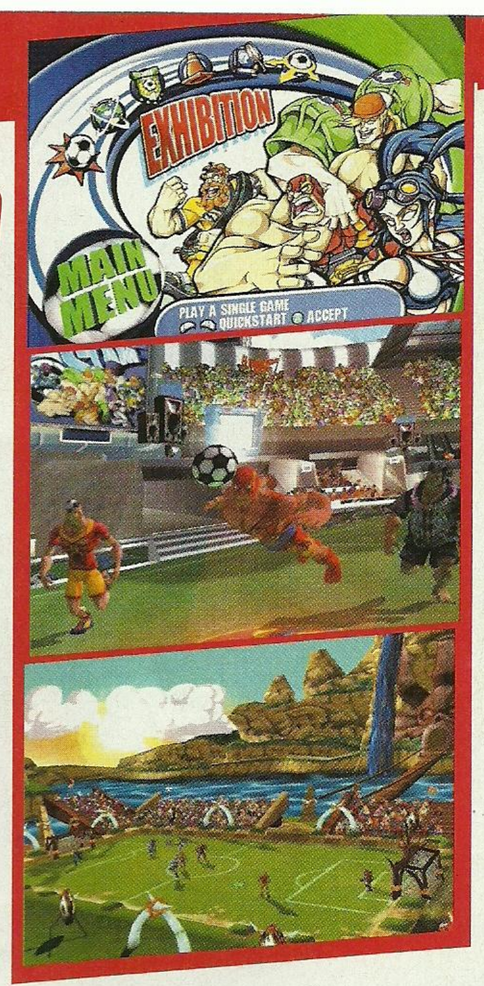
www.nintendoworld.com.br

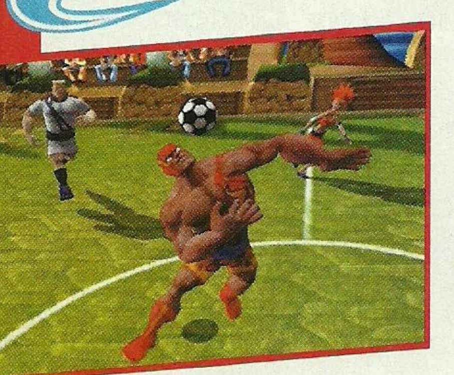
Faça sua parte e vote nos seus games favoritos. O cupom está na página 53 e o resultado será publicado na edição número 43, de março de 2002. É moleza!

Mas que futiba Bizarro!

Tinha que ser da Sega...

SEGA Soccer Slam





A empresa japonesa Sega divulgou as imagens de um novo game de futebol que vai botar qualquer seleção no chinelo. **Soccer Slam** é uma versão futebolística das viajadas séries de games esportivos nas quais os protagonistas possuem força descomunal e aparência estranhíssima. Cada time possui três atletas na linha e mais um goleiro. Os tipos são os mais bizarros que já pisaram num gramado: tem gente com visual moderninho e cabelo pintado e outros de aparência pré-histórica, com direito até a roupa de pele e tacape! O game está previsto para chegar ao GameCube em agosto de 2002. Sinta as telinhas e imagine a doideira!

GBA SEM POEIRA

KONAMI ressuscita seus clássicos

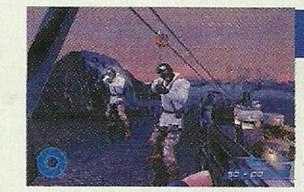
Para reviver os bons tempos, a Konami lançará para o GBA uma coleção com seus maiores clássicos do Arcade. **Konami Collector's Series: Arcade Advanced** junta seis megasucessos da Softhouse: **Rush'n'Attack**, **Gyruss**, **Scramble**, **Yie Ar Kung-Fu**, **Time Pilot**, e **Frogger** (o original). Todos os jogos receberão leves melhorias gráficas e sonoras, já que o que vale é ver o jogo o mais próximo ao original! Previsto para abril nos EUA.



TÁ CHEGANDO A HORA!

Metroid Prime dá água na boca

A revista americana **Nintendo Power** (a **NW** dos gringos) divulgou duas novas fotos do aguardado **Metroid Prime** para GameCube. Nas imagens, podemos ver a heroína Samus Aran usando a habilidade Morph Ball (que a transforma numa bola) e seu visor de jogo em primeira pessoa no quadro menor. O mostrador possui radar, barra de energia, nível de munição e outras informações ainda não identificadas por nossa equipe. Esta maravilha da tecnologia moderna estará disponível (se tudo der certo) em maio. Você está preparado?



CHUMBO GROSSO!

É a volta do nosso agente favorito

O nome é Bond... o resto você sabe! O mais famoso e audacioso agente secreto está pronto para caçar espiões no GameCube. **007 Agent Under Fire** está prometido para o primeiro semestre e será pura ação e tiroteio. Na maior parte do tempo você jogará com a visão em primeira pessoa, mas em algumas fases Bond pilotará veículos de uma maneira nunca vista. As tradicionais bugigangas do espião não diminuíram em nada – muito pelo contrário! Novas armas foram adicionadas ao seu nervoso arsenal e o modo Multiplayer conta com doze arenas, cinco modos para disputa e a opção de AI Bots (soldados controlados pela máquina) para dobrar a emoção. Vai ser quente!



O SENHOR DOS ANÉIS DA BIG N

Esses games vão ser Frodo!

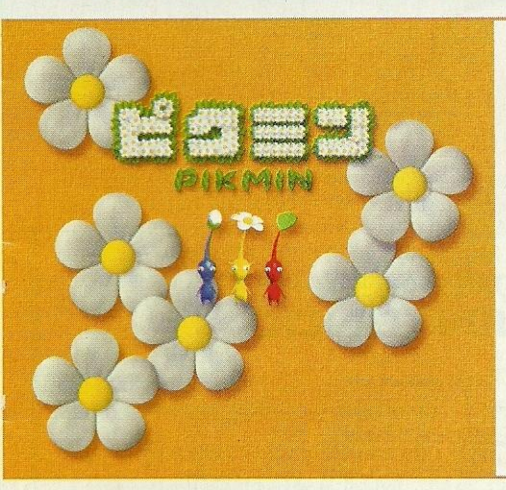
Harry Potter que se cuide! J.K. Rowling (criadora da saga do bruxinho) não existiria se não houvesse J.R.R. Tolkien. E conseqüentemente, Harry nem voaria de Nimbus 2000 se **O Senhor dos Anéis** não existisse. Esse clássico da literatura dos anos 50 está voltando com tudo na forma de uma trilogia de filmes (o primeiro já em exibição) e muitos, muitos games. A Universal Interactive anunciou para o final de 2002 um RPG para GBA baseado nos dois primeiros livros da série (**A Sociedade do Anel** e **As Duas Torres**). Já a Electronic Arts comprou os direitos da trilogia de filmes e promete lançar games para todas as plataformas da nova geração. O primeiro deles também será lançado no final deste ano, coincidindo com a estréia do segundo filme da série no cinema. Mais informações em breve.

PREPARE-SE PARA

BLOOD RAYNE

Uma **VAMPIRA** contra os nazistas

Uma agente que é metade mulher, metade vampira, lutando contra nazistas e demônios? Que combinação maluca é essa? **Blood Rayne**, além de ser o nome do game, é também o nome desta agente sensual e perigosa que pode tirar o trono de Joanna Dark como a musa virtual do planeta Nintendo. O jogo é para GameCube e tem tudo para ser matador mas ainda não tem data de lançamento. Êta mulherão!



FLOWER POWER!

Descobrimos: os Pikmin são florzinhas!

Essa foi demais! Numa jogada de marketing de tirar o chapéu, a Nintendo agora se prepara para invadir também o seu jardim. Como você vai ler daqui a algumas páginas, os Pikmins, essas novas criaturas que estão fazendo muita gente abandonar a vida social, nascem de uma semente e possuem flores na cabeça. E não é que logo mais será possível até sentir o cheiro da Flor Pikmin? A S&G Flowers USA foi contratada pela Nintendo para desenvolver uma nova espécie de flor com cinco pétalas brancas e o centro amarelo, igualzinha à flor que os danadinhos têm na cabeça. Pode? Quem sabe eles não desenvolvem também um cogumelo comestível igual àquele que o Mario usa para crescer? Não vai faltar mais nada!

NA PRÓXIMA **DIMENSÃO**

Mutantes da Marvel detonam no **Cube**

O nome **X-Men: Next Dimension** foi anunciado pela Activision como o primeiro combate entre os mutantes a ser lançado para a nova geração de videogames. Na história do game, Forge é capturado por Bastion, que tem um plano para destruir todos os mutantes. Os X-Men precisam se unir para resgatá-lo e evitar o pior. O jogo será lançado este ano para várias plataformas e a versão para GameCube está garantida.



N-BITS



- O Game Boy Advance terá duas cores exclusivas para o mercado japonês: preto e laranja. Os portáteis não terão nada de diferente, a não ser pelas cores modernosas.



- Chega no primeiro trimestre o game **Motocross Maniacs Advance** para GBA. O estilo é motocross por pistas esburacadas, em quatro modos de jogo.
- Pensa que acabou? A Activision anunciou o quarto jogo da série **Tony Hawk's Pro Skater**, para todos os consoles de última geração. Os lançamentos rolam só no fim de 2002.
- O ícone máximo da Namco vai ganhar sua versão 128 bit. **Pac-Man World 2** chega no primeiro semestre ao GameCube.
- A Digital Illusions confirmou para o segundo semestre o lançamento de **Shrek** para GameCube. O filme de animação deverá ser um dos grandes candidatos ao Oscar e o game não deve ficar atrás em qualidade.
- Mais Activision e mais um jogo de luta furioso no GameCube. **Bloody Roar: Primal Fury** foi anunciado para o primeiro trimestre.

MEDABOTS É DA NINTENDO!

Robôs da TV chegam na cola de Pokémon

A Natsume anunciou oficialmente a produção de um jogo dos **Medabots** para o GameCube. A série é um sucesso na TV e se parece em muito com a saga de Ash e seus Pokémon. Só que neste caso as criaturas são pequenos robôs de controle remoto que ganham vida quando tocadas por um medalhão raro. O objetivo: participar de batalhas chamadas "Cyberlutas" e ser o maioral das arenas virtuais. O game será lançado no final de 2002 ou no início de 2003. E não é só! Mais dois títulos estão previstos também para o Game Boy Advance. Olha outra mania chegando! Depois não diga que não avisamos!



NO CONTROLE

Por **Pablo Miyazawa**

GameCube pra todo mundo!

Final de ano é tempo de festa, de presentes, de encontro com a família, de bebedeira entre amigos... e de jogatina de videogame desenfreada, claro. E como jogamos GameCube nesse fim de ano! **Star Wars**, **Pikmin**, **Tony Hawk 3**, **Smash Bros. Melee**... ganhamos diversas bolhas e calos nas mãos para provar!

Tá certo, é até sacanagem de nossa parte falarmos o tempo todo sobre o GameCube, sendo que o console ainda nem chegou às lojas brasileiras. Mas infelizmente é assim que vai rolar o mercado de games no Brasil nos próximos meses. A situação econômica ainda está meio capenga e o período é de entressafra e poucas novidades. Como vocês sabem, o Nintendo 64 está quase fora do mercado. Novos games? Esqueça. Não há nada previsto para os próximos meses. O Game Boy Color ainda está vivo mas é certo que cada vez menos títulos serão lançados. Quer dizer, novidade mesmo, só pra quem está jogando GB Advance e GameCube – o que por enquanto não é muita gente.

Já sabemos que a grande maioria do público brasileiro possui o Super NES, o N64 ou o Game Boy Pocket. E mesmo com este cenário, o conteúdo da **Nintendo World** continua mais direcionado para os novos consoles. Por que isso? Basicamente porque a função primordial de uma revista de games é divulgar as novidades e lançamentos. E ao mesmo tempo que fazemos isso, damos um duro danado para selecionar material que satisfaça os consumidores das outras plataformas Nintendo. É por isso que vez ou outra aparecem uns detonados de games mais antigos, ou umas dicas de N64 e GBC que já foram publicadas. Temos que agradar a todos os leitores – desde aquele que está por dentro de tudo até quem ainda está se divertindo com o Super NES. E isso, tenho que dizer, não é nada fácil. É difícil agradar todo mundo. Mas é aí que está o desafio de se trabalhar uma revista de games.

E pode acreditar que a situação é passageira. O GameCube chega dentro de dois meses e meio ao Brasil e a previsão é que até o fim do ano a plataforma já estará instalada em nosso mercado. Até lá, vamos divulgando as novidades para você não ficar por fora de nada. Daí, quando finalmente você e seus amigos puderem ter o Cube, estarão todos prontos pra mandar ver e se divertir.

O mês de dezembro marcou a despedida da revista **Ação Games**. Segundo o editorial da última edição, a grande concorrente da **NW** deixará de ser mensal para aparecer somente de vez em quando nas bancas. A notícia é triste e é mais um sinal da crescente decadência do mercado de revistas de videogame no mundo. Há três meses, a **Super Gamepower** (outra revista veterana) também deixou de ser publicada. Fica aqui a torcida para que 2002 seja bem melhor para todos nós: vocês, leitores, com novos videogames em casa. E nós, jornalistas, trabalhando em mais revistas legais pra vocês.

Concordou? Discordou? Escreva para redacao@nintendoworld.com.br e dê a sua opinião. Escreva a frase "No controle" no assunto do e-mail.



HOTSHOTS

ARENA

Todo mês publicaremos aqui os recordes de três games Nintendo. O esquema é: estamos desafiando vocês a baterem qualquer um dos recordes de nossos pilotos. Detone, tire uma foto* da tela e nos mande (não deixe de escrever seu nome, endereço, idade e telefone no verso de cada foto). Só não é permitido usar códigos ou acessórios não licenciados (Game Sharks e afins)! Os maiores recordistas terão seus nomes publicados aqui. E o pessoal continua batendo os recordes! Só falta você aqui!

F-Zero: Maximum Velocity



1'37"58 – Leitor: Fabrício Anacreto da Silva – Cruzeiro/SP
1'38"92 – Leitor: Ricardo Daniel Endo – São Paulo/SP
1'40"12 – Piloto: Fabio Santana – Nintendo World

Mario Kart Super Circuit

Time Trial - Mushroom Cup/Peach Circuit
0'50"10 – leitor: Eudes Shiraishi – Goiania/GO
0'50"70 – leitor:Renato Catalano – Itatiba/SP
0'51"01 – Leitor: Eduardo Penshorn – Caxias do Sul/RS
0'51"05 – Leitor: Tiago Noronha Bontempo – Bom Aquino/MT
0'51"06 – Leitor: Guilherme Zanetti Rosa – Brasilia/DF

Star Fox 64

2077 inimigos abatidos
– Leitor: Everton Rodrigues T. Campos Perdões/MG
1760 inimigos abatidos
– Leitor: **Alexandre Piacenti de Jesus** São Paulo/SP
1427 inimigos abatidos
– Leitor: Ivan Nikolai B. Castilho Treze Tílias/SC

Vamos lá! Os games da edição anterior continuam valendo!



Star Wars: Episode 1 – Racer
Melhor tempo total, jogando no modo Time Attack, no circuito The Boonta Training, categoria Amateur (amador), dificuldade normal.



Mande seus recordes para:
Seção ARENA
REVISTA NINTENDO WORLD
CAIXA POSTAL 7550
CEP 06296-990
SÃO PAULO/SP

* **Para tirar fotos de um game de N64:**
- Diminua as luzes do ambiente
- Coloque a câmera em uma superfície plana
- Não use flash
- Regule o contraste e o brilho de sua TV
- Enquadre somente a tela da TV na foto

* **Para tirar fotos de Game Boy Advance:**
- Procure um local bem iluminado (de preferência, com luz do sol)
- Coloque o seu Game Boy numa superfície plana (uma mesa, por exemplo), de forma que a luz incida indiretamente sobre a telinha
- Não use flash
- Enquadre somente a tela do GBA na foto

QUESTIOMARIO

Responda às perguntas abaixo e mande pelo correio até a data indicada! Se acertar todas e for sorteado, você levará um prêmio sensacional da **Nintendo World**!
Nome do Game: Pokémon Crystal (Game Boy Color).
Prêmio para o vencedor: um Nintendo 64.
Envie suas cartas até: 30 de janeiro de 2002. Inclua seu endereço completo e telefone para contato.

1 **Qual o tipo de Pokémon usado pelo treinador Falkner?**
2 **Qual é o nome da rádio que dá prêmios na cidade de Goldenrod?**
3 **No game há um treinador que mora nas cavernas e é considerado o melhor do mundo. Quem é ele?**
4 **Para o Onix evoluir, ele precisa estar equipado com um certo objeto. Que item é esse?**
5 **Em qual dia da semana acontecem os campeonatos de captura de Pokémon no National Park?**

Mande suas cartas para: **QUESTIOMARIO POKéMON CRYSTAL**
REVISTA NINTENDO WORLD CAIXA POSTAL 7550 – CEP 06296-990 – SÃO PAULO/SP

Vencedor do Questiomario Indiana Jones & the Infernal Machine (edições 38 e 39): Cleber Augusto S. da Silva, São Paulo/SP
Respostas: 1. Avião; 2. Quatro pedaços; 3. Disparos elétricos; 4. Monstro de Cristal (ou Gelo); 5. Engana o guarda, escondendo-se na tubulação de ar.

THE BEST

OS GAMES MAIS JOGADOS NA REDAÇÃO EM DEZEMBRO DE 2001
SUPER SMASH BROS. MELEE GAMECUBE
FIFA SOCCER 2002 GAMECUBE
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 GAMECUBE
STAR WARS – ROGUE LEADER: ROGUE SQUADRON II GAMECUBE
PIKMIN GAMECUBE
WARIO LAND IV GAME BOY ADVANCE
SSX TRICKY GAMECUBE
BATMAN VENGEANCE GAMECUBE
LUIGI'S MANSION GAMECUBE
GOLDEN SUN GAME BOY ADVANCE

OS PROCURADOS

OS GAMES MAIS AGUARDADOS PELOS LEITORES E A EQUIPE **NW**
THE LEGEND OF ZELDA GAMECUBE
MARIO SUNSHINE GAMECUBE
RESIDENT EVIL IV GAMECUBE
SUPER MARIO ADVANCE 2 GAME BOY ADVANCE
SONIC ADVENTURE 2 GAMECUBE
SOUL CALIBUR 2 GAMECUBE
MORTAL KOMBAT 5 GAMECUBE
BLOODY ROAR GAMECUBE
POKéMON ADVANCE GAME BOY ADVANCE
BREATH OF FIRE II GAME BOY ADVANCE

CALENDÁRIO NINTENDO 2002



janeiro/fevereiro
18-Wheeler American Pro Trucker
Cel Damage
ESPN International Winter Sports 2002
Eternal Darkness: Sanity's Requiem
Jeremy McGrath Supercross World
Legends of Wrestling
NBA Courtside 2002
Pac-Man World 2
Smashing Drive

janeiro/fevereiro
Advanced Columns
Aerial Aces
An American Tail: Fievel's Gold Rush
Barbarian
Casper
Columns Crown
Creatures
Dark Arena
Duke Nukem
ESPN International Winter Sports 2002
ESPN X Games Snowboarding
Grand Theft Auto 3
Mike Tyson Boxing
Monster Jam
MotoGP
NBA Jam 2002
Pocky & Rocky 3
Puyo Pop
Robocop
Sonic the Hedgehog Advance
Super Mario Advance 2
Tekken Advance
The Land Before Time
Zone of the Enders: The Fist of Mars

dezembro/janeiro
Hercules
Robocop
Sea-Doo Hydrocross
Shantae
Towers II: Plight of the Stargazer

Obs.: as datas dizem respeito ao lançamento nos Estados Unidos e são fornecidas pelas empresas que desenvolvem os games, podendo ser alteradas sem prévio aviso.



FÓRUM

QUAL SÉRIE DO NINTENDO 64 VOCÊ GOSTARIA DE JOGAR NO GAMECUBE? HEIN? HÃ?
Envie sua opinião por carta, fax ou e-mail (pergunta@nintendoworld.com.br).
As melhores respostas serão publicadas numa edição futura.

Tem Cubo no Brasil!
Enquanto ele não vem...

Enquanto o Cubo não chega ao Brasil, a Gradiente Entertainment, representante da Nintendo em nosso país, colocou no ar um Hot Site exclusivo do GameCube. Você vai encontrar informações técnicas, lista completa de jogos, acessórios, notícias e muito mais. Segundo a própria Gradiente, o site ainda terá mais conteúdo quando a máquina for lançada. Você não pode deixar de conferir alguns vídeos impressionantes do Cubo em ação. Também não poderiam faltar os papéis de parede, para você já ir entrando no clima cubístico que se aproxima. Visite agora: www.nintendo.com.br/gamecube.







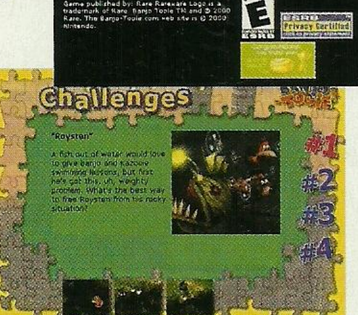
Pika, Pik, Pikmin!
Caçada bizarra na Internet

O mistério acabou! O site oficial dos Pikmins já estreou e está fazendo muito sucesso. Pikmin é o jogo mais estranho lançado para o GameCube até agora e o site não poderia ser diferente. O game é uma verdadeira corrida contra o tempo no qual você precisa comandar um exército de criaturinhas estranhas (os Pikmins) para escapar de um planeta hostil. Como um explorador espacial, você deve recolher os pedaços de sua nave que estão espalhados por toda parte e voltar ao planeta natal. Mas para isso, terá de contar com a ajuda dos Pikmins para vencer obstáculos e resolver problemas. E o que você acha de fazer parte de uma equipe on-line e tornar-se um Pikmin para ajudar os aventureiros espaciais? Acesse agora http://www.pikmin.com e seja um dos integrantes da SpaceForce. Sua missão será ajudar os outros membros da equipe a explorar a rede em busca de comida, que é encontrada nos sites oficiais da Nintendo. Vale a pena participar!



Desafio Banjo-Tooie
Mostre que você é um Mumbo Jumbo!

Você se acha um especialista em **Banjo-Tooie**? Acha que manja tudo mesmo? Então que tal aceitar o desafio do site oficial do game? Para participar, basta acessar http://www.banjotooie.com e clicar no botão "Take a Challenge". Tente responder às perguntas extraídas do próprio jogo! A recompensa pra quem acertar tudo são vários papéis de parede, um protetor de tela muito divertido e filminhos que mostram como executar os movimentos especiais da dupla Banjo e Kazooie. Se você detonou o game até o final, este teste é para você!







Use a força, Luke!
Star Wars estraçalha também na Net

Atenção, fãs de **Star Wars**! Se o seu desejo é saber tudo sobre o melhor e mais fiel game da saga, visite agora mesmo o site de **Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron II** (http://rogue.nintendo.com). A página traz links para as páginas oficiais dos principais parceiros de produção do game, entre eles a LucasArts, a Factor 5, a Nintendo e o próprio site oficial **Star Wars**, que fala exclusivamente dos filmes. A atração principal fica por conta da LucasArts, que tem uma área exclusiva para o game (http://www.lucasarts.com/products/rogueleader). Nela você encontrará todo tipo de informação, vídeos, propagandas da TV americana, galeria de imagens e até dicas de jogos.



Site de ouro
Golden Sun é o fino da bossa

Um dos mais aguardados RPGs do momento acaba de ganhar o seu espaço na rede. **Golden Sun** para Game Boy Advance leva você a um mundo de mistério e magia numa história épica muito envolvente. Como em qualquer game dessa categoria, Golden Sun coloca o jogador no papel do herói que precisa utilizar armas e magias para derrotar inimigos. Em http://www.gameboy.com/goldensun você tem acesso a informações, vídeos e uma galeria de imagens bacanudas.



WARIO ESTÁ PRECISANDO DA SUA AJUDA PARA ROUBAR ESTE TESOURO.

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234. Jogo e Console são vendidos separadamente.
Licenciado pela Nintendo. Nintendo, Game Boy, Game Boy Advance, TM e ® são marcas registradas da Nintendo. © 2001 Nintendo. Foto ilustrativa.





www.nintendo.com.br



Você não precisa cometer crimes para ser o magnata da diversão. É só pegar seu Game Boy® Advance e um famoso ladrão irá fazer o trabalho sujo por você. Em WarioLand 4™, ele quer saquear todos os tesouros da Pirâmide de Ouro, encher os bolsos e ainda sair dando risada. Mesmo que isto signifique ser tostado, achatado e congelado. Afinal, este é o preço que se paga pela ganância. LIFE, ADVANCED.™





SÓ DÁ

Games sensacionais, exclusivos e divertidos: só mesmo no portátil da Nintendo!

Na edição 39 mostramos um pouco o que esperar do Game Boy Advance no ano de 2002. Agora, você confere um pouco mais das surpresas que a Nintendo reserva aos felizes donos do melhor videogame portátil do mundo. Será que você agüenta esperar para pôr as mãos nessas maravilhas? Sinta só!



The King of Fighters EX – Neo Blood

Quem não curte uma porrada?

Produtora: **Marvelous Entertainment**
Distribuidora: **Sammy**
Gênero: **luta**
Nº de jogadores: **1 a 2 simultâneos**
Lançamento: **março de 2001**

Este game de nome nada modesto foi lançado originalmente para os arcades nos idos de 1994. Aproveitando o sucesso de outros jogos de luta da SNK, como Fatal Fury **e** Art of Fighting**, fez muita gente gastar muita ficha para enfrentar um bando de arruaceiros loucos por uma boa briga. A novidade do jogo é que ele não forçava o jogador a escolher apenas um lutador e seguir com ele até o final. Em vez disso, podia-se escolher um time com três orelhas de couve-flor e sair descendo a porrada nos outros times. O game trazia personagens inéditos misturados com alguns já famosos dos títulos mencionados acima, mais outros de títulos menos conhecidos como** Ikari Warriors **(NES) e outros que nem a gente se lembra mais.**

KOF **fez tanto sucesso que todo ano a SNK lança uma nova seqüência.** King of Fighters EX **é uma adaptação da versão 99, que foi transposta do Neo Geo para o GBA com muita fidelidade. A softhouse Marvelous só precisou diminuir o tamanho dos sprites e cortar alguns quadros de animação para que o game rodasse legal no portátil. A única coisa que pode atormentar um pouco os velhos fãs da série é o fato do GBA possuir menos botões para os comandos. Mas se a equipe de desenvolvimento fizer como a Capcom e conseguir o mesmo bom resultado alcançado em** Street Fighter II: Turbo Revival**, teremos mais um ótimo game de luta para levar nas viagens.**

Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge

Gruntilda está à solta... e quer vingança!

Produtora: **Rare**
Distribuidora: **Nintendo**
Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1**
Lançamento: **fevereiro de 2001**

A bruxa voltou! E pra variar, ela não está nada amistosa. O problema é que Gruntilda está bem amargurada, e vai fazer de tudo para infernizar a vida de nossos heróis, Banjo e Kazooie.

O enredo de Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge **seguirá um enredo semelhante aos dois games anteriores para N64, mantendo assim uma cronologia nos acontecimentos desse universo. Mas há um aspecto diferente: no game, será preciso viajar no tempo para evitar certos acontecimentos no presente. Legal, né?**

Para vencer os novos desafios da bruxa, a dupla contará com ataques e movimentos especiais, como roladas, flutuação e ataques aéreos, entre outras habilidades. E não dá pra esquecer dos pequenos Jiggies e Jinjos, que esperam por sua ajuda para fugir das garras de Gruntilda.



GBA!

Donkey **Kong**: Coconut Crackers

O macacão ataca agora de quebra-cabeças!

Donkey Kong Coconut Crackers **não é exatamente um game do tipo que os fãs de** Donkey **estão acostumados. Mesmo possuindo todos os elementos comuns dos games da série, como barris, moedas e os inimigos Kremlings, a Rare botou o nosso símio favorito num jogo de Puzzle – o velho estilo do clássico** Tetris. **Mas não se apavore. O jogo é cheio de inovações e modos de competição que deixam as coisas bem dinâmicas. Para vencer os desafios você tem que preencher todos os espaços da ilha Kong. Para isso, são usados blocos coloridos que seguem combinações de formas e cores. Isso dá aquele toque especial ao fator desafio. Há também várias opções de jogo, como um modo para quatro jogadores simultâneos em partidas Multiplayer. Insano!**

Produtora: **Rare**
Distribuidora: **Nintendo**
Gênero: **puzzle**
Nº de jogadores: **1 a 4 simultâneos**
Lançamento: **janeiro/fevereiro de 2001**

Diddy **Kong** Pilot

Macacada nas alturas!

Bote uma coisa na cabeça: voar rápido não é o suficiente para se dar bem em Diddy Kong Pilot. **Você precisa ser o "mais" rápido. Não é a primeira vez que Diddy aparece em um game de velocidade (lembra-se de** Diddy Kong Race, **para N64?), mas desta vez a competição usa somente os aviõezinhos. Agora com o novo e poderoso avanço do GBA, a Rare pretende emplacar mais um grande hit no mundo dos games.** Diddy Kong Pilot **reúne sete pilotos, sem contar os secretos. São inúmeros modos de jogo, entre eles um Multiplayer nervoso para até quatro jogadores interligados. Os cenários serão tridimensionais, e a grande inovação do game é o "Tilt System". Com esse sistema de equilíbrio – que já foi usado no game** Kirby Tilt 'n' Tumble **– você pode controlar o avião apenas inclinando o portátil para um lado ou para outro. Imagine o pessoal olhando você jogar? Vão achar que você bebeu!**

Produtora: **Rare**
Distribuidora: **Nintendo**
Gênero: **corrida**
Nº de jogadores: **1 a 4 simultâneos**
Lançamento: **janeiro/fevereiro de 2001**

Sabre **Wulf**

É o lobo! É o lobo!

Produtora: **Rare**
Distribuidora: **Nintendo**
Gênero: **ação**
Nº de jogadores: **1**
Lançamento: **fevereiro de 2001**

Se você é leitor da NW, **já conhece bem a Rare. Mas e o passado da empresa, antes de ela ter esse nome? No começo dos anos 80, a queridinha dos olhos da Nintendo se chamava Ultimate, e desenvolvia games para uma variedade de sistemas obscuros, como o Commodore 64 e o Spectrum. Um dos games desses sistemas que pouca gente ouviu falar é** Sabre Wulf, **que logo mais estará pintando na telinha do seu Advance. O personagem que dá o nome ao título é na realidade o vilão da parada (e que foi um dos lutadores da série** Killer Instinct**), e o jogador controla um tal de Sabre Man, que até fez uma pontinha em** Banjo-Tooie. **Lembra daquele tiozinho que você salva perto do vulcão em erupção, na fase Hailfire Peaks? Então, ele mesmo. Em** SW, **o lobo mau rouba vários objetos de valor e até seqüestra pessoas. Seu objetivo é conduzir o explorador Sabre Man até esses objetos e pessoas, fazer a rapa e correr feito louco para escapar do lobo babão antes que ele possa palitar os dentes com os seus ossos. Definitivamente, um game diferente.**

SUPER SMASH BROS.™ Melee



A Nintendo World quer saber quem é o melhor na arena da pancadaria! Será que é você?

Por **Ronny Marinoto**

Tudo bem que quando falamos de jogos de luta, a Nintendo não é a primeira a ser lembrada. Apesar de em outros tempos a empresa ter abrigado algumas das melhores séries do gênero, como **Street Fighter II** e **Samurai Shodown**, porrada nunca foi o forte da Big N. Mas de uma coisa ninguém mais tem dúvida: **Super Smash Bros.** é diferente de tudo e consegue contagiar qualquer tipo de jogador de videogame.
O primeiro encontro dos principais mascotes da Nintendo aconteceu em 1999, em **Super Smash Bros.** para o N64. A idéia de reunir gente famosa em um torneio de lutas não era nenhuma novidade mas o tempero especial da Nintendo transformou a fórmula e apresentou algo totalmente inovador. Uma infinidade de lutadores, cenários traiçoeiros com armadilhas sutis e muitos itens de ação direta surgindo o tempo todo na tela: essa combinação de elementos é a receita do sucesso de **Smash Bros.**. Além disso, as novas regras usadas para definir o vencedor da luta – que é conhecido após três minutos de pancadaria – aumentou o equilíbrio das disputas e dinamizou mais a jogatina em grupo.
Planos para o segundo game da série não faltaram. E o sonho foi realizado com o lançamento de **Super Smash Bros. Melee** para GameCube. Além das melhorias visuais e sonoras – itens que são mais bem aproveitados com a potência do Cube –, novos modos de jogo, novos lutadores e uma jogabilidade incrível foram conquistados para este novo game. A verdade é que **Super Smash Bros. Melee** é tudo o que SSB foi para o Nintendo 64, e muito mais!

Fortíssimo candidato a jogo do ano!

Quem teve a oportunidade de jogar **Super Smash Bros.** para N64 sabe que a compulsão pelo game é inevitável. Em **Smash Bros. Melee** não é diferente e a potência do Hardware do GameCube só faz multiplicar essa sensação.
A quantidade de lutadores, a simplicidade dos golpes, os cenários interativos, as armas e os itens que surgem o tempo todo na tela, bem como a ótima jogabilidade, proporcionam ao jogador uma diversão fácil. Não é preciso ser fera em movimentos complicados ou ter histórico em jogos de luta para se dar bem. Claro que você pode tornar-se invencível em **SSBM** e sair por aí desafiando a galera mas o lance é que o game consegue oferecer muita diversão mesmo para os iniciantes. Uma infinidade de modos de jogo envolvendo grandes desafios, perícia em todos os movimentos do personagem ou mesmo uma corrida contra o relógio fazem com que você estenda a disputa por várias horas, sem sequer conhecer todas as possibilidades ou variações do game.
Inicialmente, existem onze lutadores secretos para se habilitar – um mais difícil que o outro –, além das provas de extrema dificuldade do Event Match e Multi-Man Melee. Completar os desafios de Target Test, habilitar os cinco cenários secretos e reunir toda a coleção de troféus (veja Box na página 26) são outras tarefas nas quais você levará dias suando a camisa. Por todos esses motivos, **SSBM** é nosso forte candidato ao título de jogo do ano para o GameCube, porque a diversão e o desafio foram levados ao limite. Alguém tem dúvida?









Quem é quem em Melee

Uma das grandes sacadas de **Smash Bros.** é a seleção dos lutadores que participam do torneio. São todos personagens históricos da Nintendo: alguns muito antigos, como a dupla de esquimós Ice Climbers ou o garoto Ness (de **Earthbound**), e outros mais populares, como Pikachu e Kirby. Para você não ficar por fora da jogada, vamos esclarecer algumas peculiaridades sobre cada um dos lutadores do game.

Peach

A princesa é a protetora do Reino dos Cogumelos na série **Mario Bros.** e teve participação significativa em **Mario Tennis** e **Mario Golf**. Leve e delicada, tem nível de força baixo, é rápida e possui boa recuperação.



Mario

O principal representante da Nintendo alcançou o sucesso no Super Nintendo com os jogos da série **Super Mario Bros.** e nunca mais saiu da lista dos melhores de todos os tempos. O encanador é equilibrado, possui nível médio de força, velocidade e recuperação.



Donkey Kong

O primata fez carreira como seqüestrador no jogo **Donkey Kong**, no qual lançava objetos sobre o herói Mario, que tentava salvar a princesinha raptada. Donkey conquistou os fãs e hoje é um personagem que luta pela justiça. Possui grande força, velocidade e recuperação médias.



Ice Climbers

A dupla de esquimós Nana e Popo foi apresentada ao mundo no game **Ice Climber** (NES). Seus martelos são superpotentes e a dupla é inseparável. Os dois têm força, boa velocidade e recuperação médias.



Link

Herói do reino de Hyrule, ele é o grande favorito da maioria dos fãs de **Smash Bros.**. Este exímio lutador tem alto nível de força e de velocidade e sua recuperação é média. Ideal para iniciantes.



Fox

Condecorado com muitas medalhas de bravura no game **Star Fox**, Fox McCloud teve um treinamento especial pela escola de pilotos espaciais. Ele é um bom lutador, tem força, velocidade e recuperação médias.



Kirby

O balão cor-de-rosa da Nintendo é um ser no mínimo estranho. Kirby pode copiar os ataques do seu adversário depois de engoli-lo. Ele possui baixo nível de força, é muito rápido e tem a melhor recuperação do jogo.

Samus

Protagonista da série **Metroid**, a garota de armadura fará sua verdadeira participação no GameCube no game **Metroid Prime**. Apesar de ter uma proteção blindada, Samus Aran possui nível de força e velocidade médias e recuperação fraca.

Captain Falcon

Exímio piloto da série **F-Zero**, está acostumado às mais duras provas. Convidado especial e personagem secreto do primeiro torneio, sua presença em **Melee** é marcante, já que o game apresenta três cenários com o tema **F-Zero**. Possui força e velocidade médias e recuperação fraca.



Bowser

O vilão do Reino dos Cogumelos é grande, espinhoso e muito persistente. Bowser surgiu nos jogos da série **Mario Bros.** e é o principal inimigo do bigodudo. Lutador peso-pesado que é, tem muita força, baixa velocidade e recuperação média.

Pikachu

O Pokémon mais popular de toda a série é também o preferido de nove entre dez treinadores. Iniciou a carreira nos jogos para Game Boy, e logo invadiu o N64. O rato elétrico é muito veloz, tem baixo nível de força e recuperação média.



Yoshi

Começou como coadjuvante em **Mario World**, mas seu carisma já lhe rendeu seu próprio game, **Yoshi's Story**. Sempre acompanhado de seus irmãos coloridos, ele é um ótimo lutador, possui força média, é rápido e tem boa recuperação.



Ness

Personagem principal do game **Earthbound** (Super Nintendo), ele é um menino dotado de superpoderes. Ness esteve presente no primeiro torneio como um personagem secreto e se manteve na lista de convocados. Possui baixo nível de força, é rápido e tem boa recuperação.



Zelda

Por ser uma figura importante da alta corte de Hyrule, esta princesa está sempre metida em encrencas nos games da série **Zelda**. Ela pode se transformar em um personagem chamado Sheik e atacar com diferentes golpes. Sua força é de nível baixo e sua velocidade e recuperação são de níveis médios.

A categoria "recuperação" representa a capacidade do personagem retornar ao cenário depois de ser arremessado para fora. Este fator é muito importante para se compor um bom lutador, e pode salvar sua vida em muitas ocasiões.

Personagens **secretos**

Jigglypuff (Pokémon)
Dr. Mario
Ganondorf (The Legend of Zelda)
Falco Lombardi (Star Fox)
Young Link (The Legend of Zelda)
Pichu (Pokémon)
Luigi
Mewtwo (Pokémon)
Mr. Game & Watch
Roy (Fire Emblem)
Prince Marth (Fire Emblem)



Controlando a porrada

O GameCube possui um controle anatômico e cheio de botões, que somados aos golpes simplificados de Melee, facilitam ainda mais a jogabilidade. De tão fáceis que são os movimentos, qualquer jogador pode detonar alguns golpes no jogo. Mas para as provas mais cabeludas, você precisará mesmo conhecer todas as funções e comandos possíveis. Para isso, mostraremos a configuração básica do Controller.

A: ataque normal, pode ser combinado com movimentos do direcional: A + ↑, A + ↓, A + ← e A + →. Esses golpes podem ser concentrados: é só segurar o botão e a direção desejada por alguns segundos.

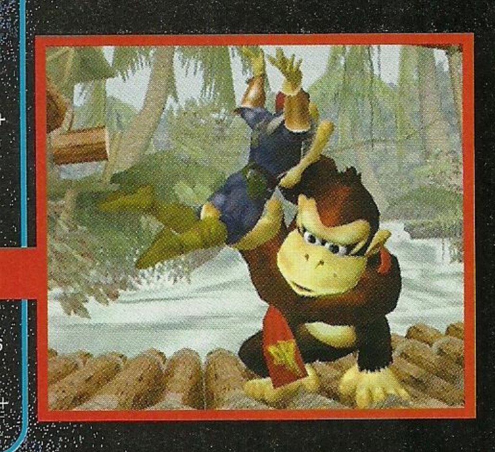
B: ataque especial, pode ser combinado com movimentos do direcional: B + ↑, B + ↓, B + ← e B + →. Esses golpes também podem ser concentrados: é só segurar o botão e a direção desejada por alguns segundos.

X/Y: salto (todos os personagens possuem salto duplo. Pressione o botão por duas vezes seguidas).

Z: agarrão. Após agarrar o adversário, arremesse-o usando o direcional ou acerte-o com o botão A.

L/R: defesa. Se combinados com o botão A (L + A ou R + A), você agarra o adversário. Se combinados com os comandos → ou e←, você se esquiva de ataques inimigos.

Para cancelar uma batalha, use o botão Start para pausar o jogo e depois aperte L + R + A + Start (ao mesmo tempo).





As pedras no caminho

A criatividade dos produtores de **SSBM** foi mais longe do que poderíamos imaginar. Agora são oito modos de jogo mais os seus submodos. Melhor dizendo, são dezenove maneiras de se pagar os pecados com diversão. **Melee** explora todos os tipos de desafios, desde simples competições contra a máquina até uma seleção de eventos em que o jogador enfrentará provas de dificuldade exagerada e em condições desfavoráveis. Mas claro que essas bobagens não vão desanimá-lo, não é mesmo? Pois bem, veja agora a descrição de todos os modos de jogo e o que fazer em cada um deles.

Os modos Classic e Adventure são dedicados para apenas um jogador e será onde você irá passar a maior parte do tempo. Em ambos você deve vencer uma sequência de desafios até chegar o mestre final, a Luva malvada e o poderoso Bowser, respectivamente.



Classic

As batalhas são realizadas em arenas, cada uma delas representando um determinado personagem. Você seleciona seu personagem e segue por dez estágios, divididos em três categorias: sete arenas de batalha, três estágios de bônus e a batalha final. Os bônus-games não eliminam você da competição, mas servem para recolher troféus, somar moedas e o treinar alguns golpes. Você terá três vidas e mais alguns Continues para vencer os desafiantes e usar na batalha com a Luva malvada – o limite depende do seu estoque de moedas. Cada Continue custa uma moeda.



Adventure

A aventura percorre doze fases, com uma, duas ou até mesmo três missões em cada cenário. As fases variam de provas de combate direto a objetivos a serem cumpridos.



Mushroom Kingdom

Atravesse um curto caminho do Reino dos Cogumelos. Na segunda parte você luta contra a princesa Peach e Mario ao mesmo tempo.





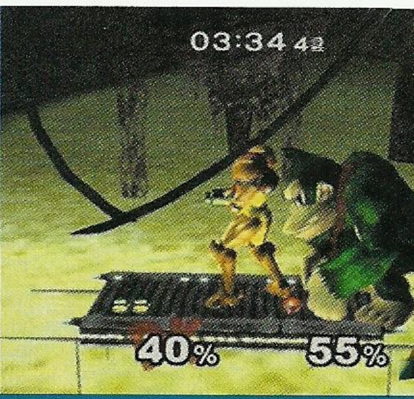


Kongo Jungle

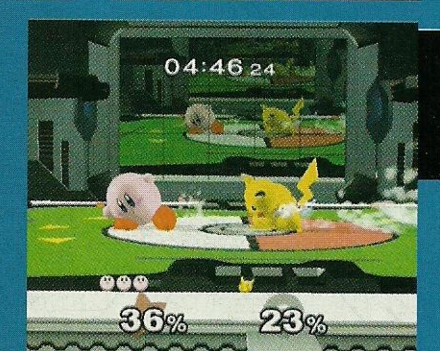
Na primeira parte você enfrenta dois pequenos Donkeys. Na segunda, a luta é contra um Kong gigante.



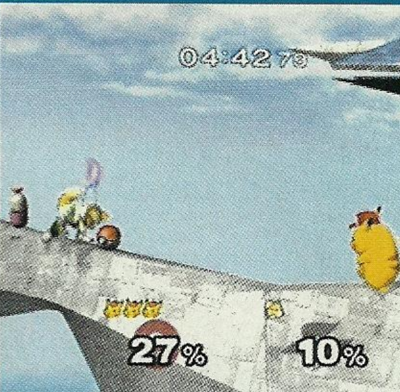
Underground Maze
Percorrendo as masmorras do castelo, procure pelo símbolo da Triforça para sair da fase. Quando encontrar a espada, você será desafiado por Link. Na segunda parte, a briga é com a Princesa Zelda.



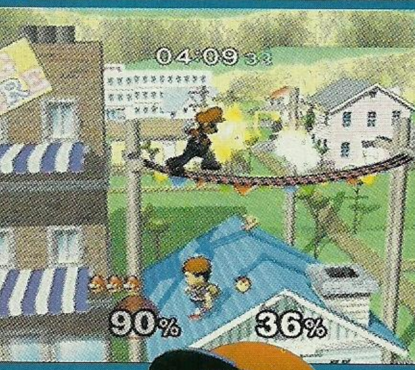
Brinstar
A primeira missão é vencer Samus em sua própria arena. Em seguida, escape do lugar que está em contagem regressiva para a autodestruição.



Green Greens
Vença a batalha contra o desafiante Kirby. Depois, lute contra outros quinze Kirbys que imitam vários lutadores. Um Kirby gigantesco poderá aparecer na fase seguinte.



Corneria
Sobre uma nave em movimento, encare uma batalha contra Fox. Em seguida, você será desafiado por Falcon Lombardi ou pelo próprio Fox.



Pokémon Stadium
Uma batalha irada contra doze Pokémon – normalmente Pikachus ou Pichus. O melhor esquema é aproveitar as Pokébolas que caem o tempo todo na arena.



F-Zero Grand Prix
Você tem quatro minutos para alcançar a linha de chegada. Se for atropelado pelas naves, o jogo acaba. Na segunda parte, a luta é contra o Captain Falcon.



Onett
Vença a batalha contra Ness e mais dois clones. Eles não oferecem risco, mas podem cercá-lo e causar grande dano à sua saúde.

Battlefield
Na primeira parte, vença os quinze inimigos em quatro minutos. Depois, derrote os dois inimigos de metal (Mario e Luigi).



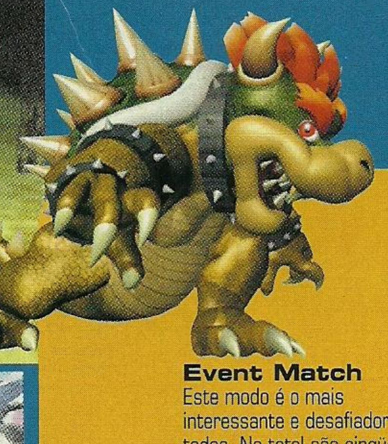
Icicle Mountain
Alcance o topo da montanha e derrote as duas duplas de esquimós. Suba rapidamente para não ser prensado pelo cenário.



Final Destination
A batalha final é realizada em uma arena pequena e seu adversário é ninguém menos que o famigerado Bowser. Mantenha-se longe e ataque-o com seus golpes mais fortes.

Saiba mais: Curta mais **Smash Bros.** no site **www.smashbros.com**

Mais modos para **um jogador**



Event Match

Este modo é o mais interessante e desafiador de todos. No total são cinqüenta e uma provas, que começam em nível médio de dificuldade e vão se complicando no final. As provas colocam o jogador em uma determinada situação na qual ele deve safar-se sem muita ajuda. Em alguns eventos, você enfrenta um time formado pelos melhores lutadores de uma série – All Star Zelda ou All Star Mario –, e tem de vencer todos os desafiantes com apenas uma vida. Em outra prova, é preciso derrubar o Captain Falcon em sete segundos. Personagens secretos, troféus e cenários podem ser habilitados nessas provas.

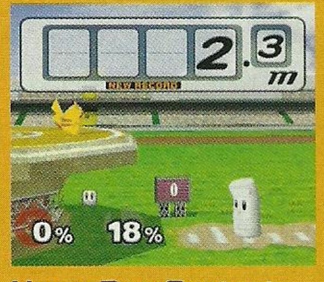
Stadium

Aqui a diversão está dividida em três minigames: Target Test, Home-Run Contest e Multi-Man Melee:



Target Test

Este modo serve para o treinamento dos movimentos dos lutadores. Seu objetivo é destruir todos os dez alvos que estão espalhados pela tela no menor tempo possível.



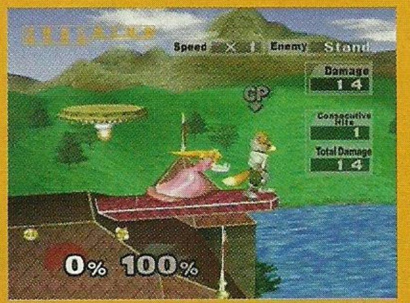
Home-Run Contest

Apenas uma divertida prova de demonstração de força. Você deve empunhar o taco de basebol e detonar uma tacada no saco de espuma. Vence quem lançar o objeto na maior distância. Use o comando para frente + A para se dar bem.



Multi-Man Melee

Uma concentração de seis desafios insanos. Seus inimigos são os Wire Frames – personagens que só possuem os contornos do corpo –, e as provas são: 10 Man Melee (briga contra dez lutadores), 100 Man Melee (o objetivo é surrar uma centena de lutadores, sem descanso), 3 Minute Melee (você deve agüentar três minutos lutando na arena), 15 Minute Melee (quinze minutos de briga), Endless Melee (seus inimigos são infinitos e o objetivo é ver quem consegue eliminar mais lutadores) e Cruel Melee (desafio contra os cinco melhores lutadores Wire Frame).



Training

Escolha o seu lutador e um adversário para apanhar. Em seguida, selecione um cenário, os movimentos que serão usados pelo Sparring e os itens que estarão disponíveis na tela. Daí, é só botar as técnicas em prática.





Multiplayer a dar com pau!

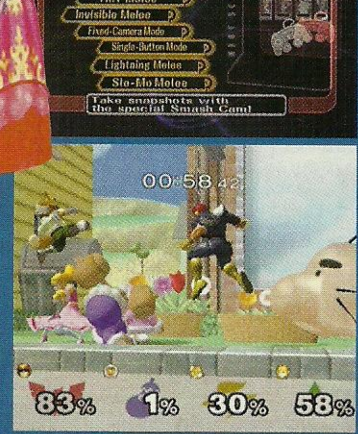
O Multiplayer de SSBM é a coisa mais louca de todos os tempos. O esquema de batalha favorece a disputa entre dois, três ou quatro jogadores que devem se esbofetear e jogar os adversários para fora do cenário. Nessas condições (com quatro lutadores na arena), a briga pelos itens que surgem na tela fica mais acirrada e a baderna toma conta.




Melee
Modo básico de disputa que comporta até quatro jogadores. Depois de habilitar todos os personagens, você terá vinte e cinco lutadores para escolher, separados em três categorias: força, velocidade e recuperação. No modo cooperativo podem ser formados três times, caracterizados por três cores: Red (vermelho), Green (verde) e Blue (azul). As combinações são diversas e os jogadores de um mesmo time não causam dano um ao outro.



Tournament Melee
Aqui você pode montar seu próprio campeonato. Selecione até 64 competidores, que serão separados em chaves até sobrarem apenas dois lutadores para a final. Dá pra nomear e ter todos os participantes controlados por jogadores humanos, que lutarão usando um mesmo Controller.



Special Melee
Nesta opção, a única regra é se divertir. O Special Melee oferece dez tipos de batalhas em condições especiais. Entre eles estão: Câmera Mode (dois ou três jogadores disputam uma batalha enquanto um outro posiciona a câmera de visão e tira fotos dos personagens), Super Sudden Death (todos os competidores iniciam a batalha com 300% de dano e perdem a vida com apenas um golpe), Invisible Melee (todos iniciam a batalha invisíveis) e Giant Melee (lutadores gigantões).



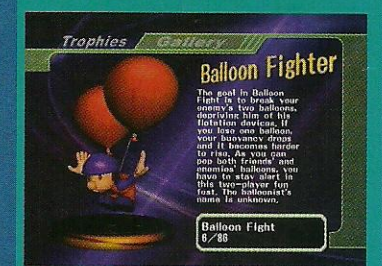

Colecione você também!

Um dos atrativos do game é a possibilidade de ganhar as miniaturas dos personagens, que formam uma coleção de 300 peças chamadas Trophies (troféus). Eles vêm acompanhados de uma breve historinha sobre a peça, além de informações sobre a origem do personagem e suas participações em games. Os troféus podem ser conquistados de várias maneiras, seja vencendo algum desafio, completando os modos de jogo ou sorteados, na opção Lottery. No menu você terá acesso a três opções relacionadas aos troféus:

Gallery: aqui as peças podem ser observadas individualmente, em close e por todos os ângulos. Nesta opção você também pode ler as informações que acompanham o troféu e conferir a lista de todos que você já conquistou.



Lottery: neste diretório você encontra uma máquina de moedas que realiza sorteios de troféus. A chance de conseguir um troféu inédito depende de quantas moedas você aposta.



Collection: é o lugar onde ficam expostas as peças já conquistadas. O cenário imita o quarto de um gamemaníaco – ou pelo menos o quarto dos nossos sonhos –, com todos os consoles Nintendo na estante, inclusive o Game Boy Advance e o GameCube. Os bonecos ficam sobre a mesinha de centro e você pode fazer closes e mover a câmera lateralmente bem perto deles. Um barato!



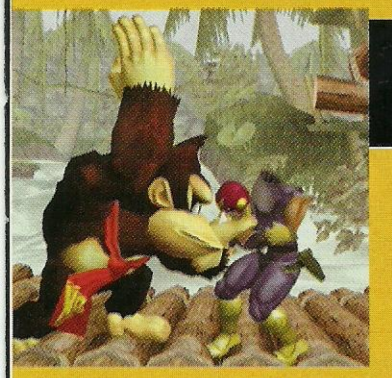
Os ambientes do torneio

Cada um dos cenários de batalha representa um determinado personagem e um jogo histórico da Nintendo. Cheios de armadilhas, eles interagem diretamente nos combates, podendo engolir os lutadores ou salvá-los da morte certa. No total, são vinte e três arenas. Confira as possíveis estratégias vencedoras para cada uma delas:




Icicle Mountain: tome cuidado com os movimentos de sobe e desce da montanha, que podem prensar seu lutador. Os blocos de gelo podem ser destruídos com qualquer golpe.

Princess Peach's Castle: o castelo possui um botão secreto que surge aleatoriamente no cenário. Ele lhe dá itens e uma extensão de plataforma. Após algum tempo, uma megabomba aparece na tela.



Kongo Jungle: são quatro pequenas plataformas e uma ilha do lado direito. Embaixo de tudo, há um barril que pode aparar sua queda e colocá-lo de volta ao combate.

Great Bay: fique esperto com a tartaruga que possui uma ilha sobre o casco. De tempos em tempos, ela submerge e poderá afogá-lo. Você poderá se isolar da batalha se ficar sobre o balão inflado por Tingle.



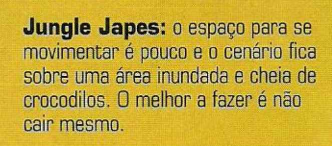
Yoshi's Story: uma nuvenzinha fica circulando do lado direito do cenário e poderá ser de grande ajuda. Alguns Shy Guys passarão voando pela arena para deixar alimentos que recuperam seus danos.

Fountain of Dreams: os jatos de água da fonte alteram a posição das plataformas constantemente, por isso o cenário apresenta um desenho diferente a cada momento.



Corneria: a nave está em pleno vôo e sofre o ataque de pequenos caças que chegam atirando. Neste momento procure fugir e evite o bombardeio. A calda da nave é uma área plana e favorece o arremesso dos adversários.

Rainbow Cruise: o barco voador irá zarpar e você deverá abandoná-lo. Salte para as plataformas do lado esquerdo e suba em direção ao arco-íris para embarcar novamente.



Jungle Japes: o espaço para se movimentar é pouco e o cenário fica sobre uma área inundada e cheia de crocodilos. O melhor a fazer é não cair mesmo.



Temple: esta é a arena que possui a maior área de combate e não tem nenhuma armadilha mortal. Desse jeito, a briga pode se desenvolver no mano-a-mano.

Yoshi's Island: os blocos amarelos são soltos e podem derrubar você a qualquer momento. Uma boa estratégia é não ficar sobre eles e empurrar os adversários na armadilha.

Green Greens: cuidado com os blocos minados! Eles podem acabar com sua alegria. O cenário é apertado e você deve procurar manter-se sobre a plataforma mais alta.

AVALIAÇÃO



Gráficos **9,1** / Som **9,3** / Jogabilidade **9,4** / Diversão **10,0** / Replay **10,0**
Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **luta**
Salva? **sim (Cartucho de Memória)**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 9,6

Venon: outra batalha sobre uma nave em pleno vôo. Desta vez o pequeno avião que aparece no fundo do cenário irá ajudá-lo e você poderá buscar refúgio nele.

Brinstar: as plataformas laterais e uma parte do piso são presas por tecido alienígena. Você pode arrebentá-los e dividir o cenário em várias partes. Tome cuidado com a subida da lava: você só ficará a salvo se estiver sobre a plataforma mais alta.

Onett: para saber quando os carros estiverem chegando é só prestar atenção no aviso que aparece na tela. Assim você evita um atropelamento desnecessário.

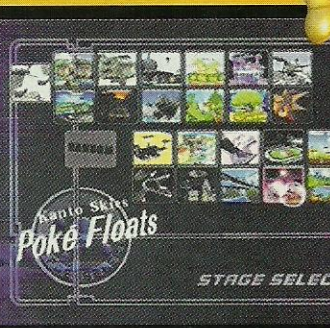


Mute City: a posição das plataformas vai se inverter de acordo com a volta da corrida. Novamente, fique atento ao sinal de trânsito para evitar atropelamentos.

Pokémon Stadium: nenhum perigo iminente, mas o cenário pode se transformar e pregar uma peça nos lutadores. Muitas Pokébolas surgem na arena e o ideal é que elas acabem nas suas mãos.

Kingdom: as plataformas amarelas estão penduradas por uma corda fina, e arrebentam com o peso dos lutadores. Não vacile quando estiver sobre elas! Os blocos com ponto de interrogação contêm itens valiosos: é só estourá-los e pegar o prêmio.





Cenários **secretos**

Brinstar Depths: sua maior preocupação é não cair do cenário quando o monstro incliná-lo. É fácil saber que a posição vai mudar: observe a aparição da criatura.

Fourside: o segredo deste estágio é a aparição de um disco voador. Quando estão sobre ele, os lutadores derrapam como se estivessem sobre uma pedra de gelo.

Big Blue: os personagens lutam sobre as velozes naves de F-Zero. Quando o veículo maior acelerar, salte sobre as naves menores e mantenha o equilíbrio.

Poké Floats: você está no céu e vários Pokémon estão flutuando ao seu redor. Salte sobre as criaturas e fique atento aos itens que caem das nuvens.

Kingdom II: o cenário é simples – apenas um tapete voador surge por alguns segundos na tela e você pode viajar sobre ele. De vez em quando, um Birdo aparece para lançar ovos nos lutadores.

Tem mais Super Smash Bros. Melee na próxima edição! Até mais!



Cuidado! Chegou o game Nintendo mais viciante dos últimos tempos

Por **Eduardo Trivella**

Pikmin. Pikmin. Pikmin. Não... Pikmin... consigo... Pikmin... pensar... Pikmin... em... Pikmin... outra... Pikmin... coisa... Pikmin... que... Pikmin... não... Pikmin... seja... Pikmin...

Primeiro, é melhor avisar que não há nenhuma conotação sexual nisso. **Pikmin** é o nome do mais novo game de Shigeru Miyamoto, lançado agorinha para GameCube, e uma das coisas mais viciantes desde que os Lemmings apareceram nos videogames.

Hoje é sábado. Faz três dias que estou com esse game na mão e não tenho vontade de tirá-lo de dentro do meu GameCube. Infelizmente, devido às tarefas a mim atribuídas, tive pouco tempo para jogar durante a semana. Mas hoje será diferente. Tenho pensado tanto nesse jogo que resolvi dar uma volta para espairecer. Não teve jeito. Por onde quer que eu andasse, os Pikmins pipocavam em minhas visões. Andei a esmo pelo centro da cidade e enxerguei criaturas vermelhas, amarelas e azuis por todo canto. Nem na hora do almoço eles saíram da minha mente. Quando resolvi jogar um fliperama para poder pensar em outro jogo, não é que os desgraçados apareceram até na tela? Assim não dá! Melhor voltar pra casa, jogar **Pikmin** até cansar e escrever logo essa matéria, para ver se tenho um pouco de paz.







Um desastre espacial

Tudo começou quando Miyamoto estava fazendo uma das coisas que mais gosta. Errou quem disse "avacalhando o visual do Link". Shigeru regava sossegadamente as plantas de seu jardim quando avistou vários grupos de insetos cuidando de seus afazeres diários. Na mente de um gênio, isso é o suficiente para originar o enredo de um novo game, que é mais ou menos assim: era uma vez um carinha muito estranho, de nariz arredondado e antena na cabeça chamado Capitão Olimar. Numa de suas andanças pelo espaço sideral, ele acaba colidindo sua nave Dolphin (seria uma brincadeira do sempre brincalhão Miyamoto com o antigo nome do GameCube?) com um grande meteoro. Olimar é jogado contra o painel e desmaia, só acordando num estranho planeta com sua nave completamente avariada. Depois de agradecer ao destino por ainda estar inteiro, ele inspeciona a Dolphin e percebe que ela não teve a mesma sorte. Ao ingressar na atmosfera do planeta, trinta peças são perdidas, impedindo que a nave levante vôo novamente. Para complicar ainda mais a vida de Olimar, os sensores de sua roupa espacial indicam que a atmosfera do planeta contém oxigênio, elemento altamente tóxico para os habitantes de Hocotate (o planeta natal do homenzinho espacial). Mas graças à avançada tecnologia hocotatiana, um sistema incorporado à roupa garante a sobrevivência de Olimar durante trinta dias. Só que nosso amigo não quer perder muito tempo preso num planeta estranho. Então, mais do que depressa, ele sai procurando as peças de seu transporte.

Nao demora muito até ele encontrar uma outra nave parecida com uma cebola. Curioso, ele se aproxima, e nesse momento uma semente cai no chão, fincando-se no solo e deixando à mostra um talo. Olimar agarra o talo e puxa a planta para fora do solo.

Só que não é exatamente uma planta. É uma pequena criatura com braços, pernas e com características de planta. Olimar resolve chamar essa criatura de Pikmin, pois ela se parece com uma iguaria que ele muito aprecia, a cenoura "pik pik". E, a coisa mais estranha, Olimar parece ser uma espécie de deus para o bichinho, pois ele o segue por toda parte! Quem sabe ele não pode aproveitar seu novo amigo para ajudá-lo na busca das peças perdidas?











Não vá exagerar!

Há muito, mas muito mesmo o que fazer em **Pikmin**. E todas as ações são bastante recompensadoras e divertidas. A única coisa chata é que o jogo é tão bom que dá vontade de jogar com mais calma. Mas existe o problema de ser obrigatório correr com os Pikmins de volta para a nave antes da noite cair. Desse jeito, nem dá pra aproveitar direito a beleza dos gráficos (que realmente foram criados com base no jardim da casa de Miyamoto) e das músicas, que gravam fácil na memória (inclusive o CD da trilha sonora do game está estourando de vendas no Japão!). Nosso conselho de velhos amigos: jogue **Pikmin** sem medo de ser feliz, mas tenha disciplina suficiente para pô-lo de lado de vez em quando. Se você deixar, eles vão tomar sua vida, e nada mais será como antes. E isso não é bom.

Precisa pensar muito!

Pikmin tem muita ação, mas a ênfase principal está na estratégia. Você tem trinta dias para achar as trinta peças da nave e escapar do planeta. A cada peça encontrada, sua nave vai ganhando novamente as habilidades perdidas, e você pode explorar outras partes do mundo. Para facilitar o trabalho, você conta com a valiosa ajuda dos Pikmins, que obedecem a suas ordens cegamente e executam as mais variadas tarefas. A partir do momento em que o primeiro Pikmin ficar sob seu controle, o objetivo é acumular mais e mais dessas criaturinhas. Para isso, é preciso mandá-los carregar umas pastilhas de volta para a cebola. Essas pastilhas estão espalhadas pelos cenários ou são conseguidas matando-se inimigos ou derrubando-se plantas. Cada uma delas tem um número, que indica quantos Pikmins são necessários para carregá-lo, e são de diferentes cores. Se elas forem carregadas por Pikmin da mesma cor, gerarão um número maior de criaturas quando forem colocados na "cebola".





E por falar em cores, existem Pikmins vermelhos, amarelos e azuis. Cada cor é indicada para uma atividade – Pikmins vermelhos resistem a altas temperaturas e são bons de briga, os amarelos podem carregar bombas e os azuis não se afogam na água. Muito básico.

Além dessa colorida diferença, os Pikmins também evoluem. Todos eles nascem com uma folha na cabeça, mas se você deixar mais tempo um Pikmin plantado no solo antes de colhê-lo, essa folha passará a ser um botão, e depois uma flor, e isso serve para deixar o bichinho ainda mais rápido. É possível ter, no máximo, uma centena de Pikmins trabalhando ao mesmo tempo, mas não há limite para o número de criaturas que podem ser estocadas dentro da cebola.

Cada dia tem duração de mais ou menos quinze minutos. Quando o sol estiver se pondo, é preciso levar todos os bichinhos de volta às cebolas, para que eles não sejam devorados pelas criaturas hostis do planeta. Pareceu difícil? Sim, mas fica bem simples após pouco tempo de jogo. Ⓝ



Saiba mais: Leia mais sobre a criação de **Pikmin** por Shigeru Miyamoto na edição **34** da **Nintendo World**.

AVALIAÇÃO (Recomendado para todas as idades)

Gráficos **7,5** / Som **7,5** / Jogabilidade **9,0** / Diversão **10,0** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **estratégia**
Salva? **sim (Cartucho de Memória)**
Desenvolvimento: **Nintendo** / Publisher: **Nintendo**

NOTA FINAL 8,8

TONY HAWK'S PRO SKATER



De tirar o fôlego. Essa frase (bem batida, por sinal) define com perfeição a seqüência de abertura de **Tony Hawk's Pro Skater 3**. É abrir a tampa do GameCube e colocar o disquinho lá dentro para a loucura começar. De cara, uma pauleira do Motorhead (banda inglesa de Heavy Metal) – o clássico "Ace of Spades". Daí, um clipe impressionante com diversos malucos ensandecidos rodando em seus skates por rampas, pistas e corrimãos. São dois minutos de adrenalina, no melhor estilo daqueles programas de esportes radicais da televisão.

E isso é só o início! Quando o jogo propriamente dito começa, temos a certeza absoluta de que a Neversoft e a Activision sabem fazer games de skate como ninguém. Não é preciso dizer o quanto a série **Tony Hawk's Pro Skater** melhora a cada game, mas vou repetir mesmo assim: o primeiro **THPS** atacou o N64 em 2000 e surpreendeu bastante. O segundo, do ano passado, trouxe uma porção de opções que elevaram o fator Replay ao infinito. Dava pra criar pistas e skatistas, sem contar a grande variedade de manobras e opções novas, e a presença do brasileiro Bob Burnquist, um dos melhores skatistas da atualidade. E agora, nesse **THPS 3**?

Como eles fazem isso?

Tony Hawk 3 é outra história. As novidades são tantas, o visual está tão refinado e realista, que aí sim sentimos o abismo que há entre o Cube e o Nintendo 64. Além dos aspectos visuais e sonoros, o novo **Tony** traz surpresas que fazem dele facilmente o melhor game esportivo de 2001. O quê? Skate não é esporte? Para a galera da **NW** é sim!

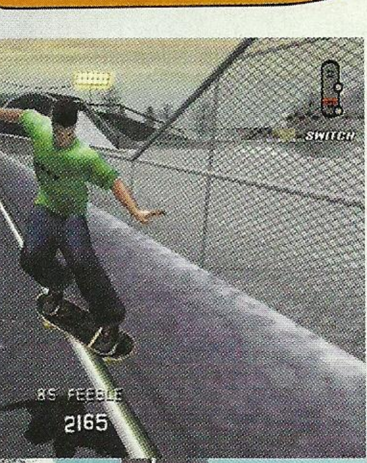
Quer ver só? Lembra do sistema de dinheiro que havia no game anterior? Não existe mais! Eles deram espaço aos Stat Points, que são símbolos que você coleta pelas fases e que aumentam os atributos dos personagens. As fases estão mais variadas e os desafios rolam por diversas partes do planeta. São seis estágios com nove objetivos cada, mais três competições e três fases secretas tiradas do primeiro **Tony Hawk**. As missões estão mais interativas do que nunca. Por exemplo, na fase Suburbia é preciso encontrar um machado e entregá-lo a um cara sinistro que mora em um casarão. No Canadá, você precisa ajudar um coitado que está com a língua grudada em um poste congelado. **Tony Hawk 3** é assim: cheio de situações engraçadas e inacreditáveis. Também é possível interagir com os pedestres e outros personagens do cenário, tornando a experiência de jogo bem mais realista. E tudo sem tombos ou ossos quebrados, o que é melhor ainda!

A variedade de jogo se estende aos personagens/skatistas à disposição, todos muito diferentes entre si. Naturalmente, Tony Hawk é o melhor de todos e a escolha certa pra quem está começando no negócio. Assim que estiver mais habituado com o estilo de jogo, recomendamos que você treine com cada um dos personagens disponíveis. Se preferir (e tiver um Cartucho de Memória), você pode criar um skatista com os atributos e o visual que quiser. Isso sem contar os secretos, que vão desde Darth Maul (o vilão tatuado de **Star Wars**) ao mutante peludo Wolverine! E o Multiplayer, então? Sobram opções de jogo pra detonar os amigos! Definitivamente, um game obrigatório para ter em casa. Não cansa nunca!



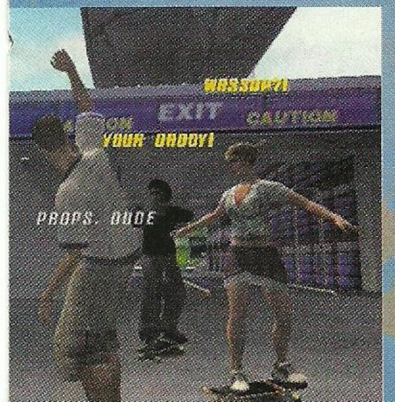
O que já era bom ficou ainda melhor!

Por Pablo Miyazawa





As manobras mais mirabolantes esperam você em Tony Hawk 3





Fazendo carreira

Existem cinco objetivos que são os mesmos em todas as fases: fazer altas pontuações (High Score, Pro Score e Sick Score), encontrar as letras S-K-A-T-E e a fita escondida (Secret Tape). No caso das letrinhas, elas podem estar em três diferentes localizações, dependendo do skatista que você estiver controlando. Os outros quatro objetivos são variados e vão desde encontrar alguns itens ou locais ou executar uma manobra específica em um lugar especial. Esse objetivo é variável, mais uma vez dependendo de qual skatista você controlar. Se seu personagem for um especialista no estilo Street, ele terá de fazer uma manobra desse tipo. Se for especializado em Vertical – como Tony Hawk –, a manobra será outra.

Existem também os Stat Points, que se não são obrigatórios, ajudam bastante a melhorar a performance do skatista. Eles são cinco e estão espalhados pelos cantos da fase. E lembra como era complicado acumular grana pra passar de fase e comprar novos skates? Agora as novas pranchas estão escondidas direto nas fases. É só fuçar pra encontrar e depois passar no Skateshop pra fazer a troca.

A seguir, apresentamos os objetivos das três primeiras fases do Career Mode.
medalhas suficientes. Você tem dois minutos pra realizar o maior número de missões possíveis.

Foundry

Objetivos: Conseguir 10.000, 30.000 e 60.000 pontos

Barbarize: use o Half Pipe do início para ganhar pontos com manobras aéreas ou use as diversas beiradas e corrimãos do fundo (próximo ao poço de lava) para emendar diversos Grinds um no outro – sem cair, é claro!



Find the Secret Tape

Do início, salte para as passarelas superiores (cuidado pra não cair!). Siga pelo caminho do lado direito até o fim e entre à esquerda. Você entrará numa sala com paredes de vidro. Quebre a parede do lado direito e faça um Grind na plataforma estreita até o final. A fita está bem ali.



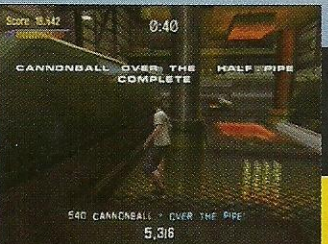
Grind the Molten Bucket

Sabe aquele poço de lava no fundo do estágio? Há um grande "container" que despeja lava ali. Ele irá parar por uns instantes quando estiver no ponto mais baixo, despejando lava. Tome velocidade e salte da rampa para fazer um Grind na borda do "container".

Soak the Foreman

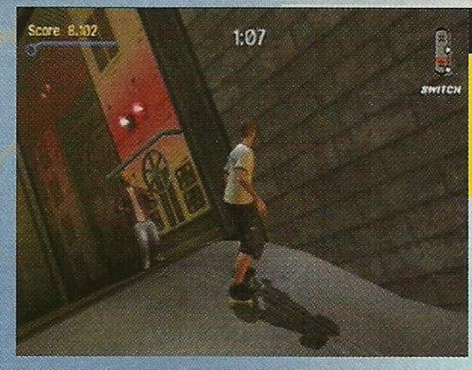
Do lado direito da fase há uma piscina cheia d'água com um homem parado ao lado. Faça um Grind no corrimão logo atrás dele.





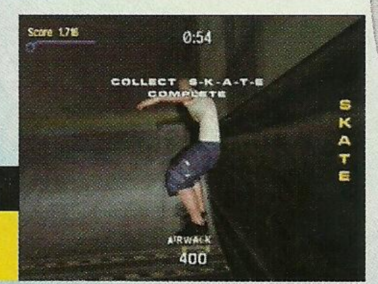
Cannonball Over the Half Pipe (skatistas "Vert") ou 50-50 TC's Rail (skatistas "Street")

O objetivo muda dependendo de seu skatista. No primeiro caso é só executar um Cannonball (no ar, segure para direita + X) por sobre o primeiro Half Pipe. No outro objetivo, faça um Grind 50-50 no pequeno trilho que fica no meio da fase, um pouco antes do poço de lava.



Un-jam 5 Valves

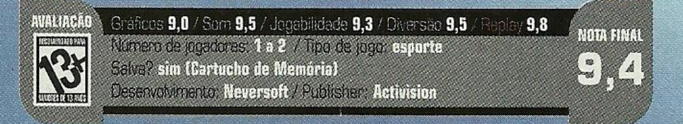
Existem cinco grandes torneiras (brilhando com luzes vermelhas) nos cantos da fase. Faça um Grind sobre cada uma delas. Assim que cumprir a missão, uma sala em espiral irá se abrir.



Pegar letras S-K-A-T-E

Estão espalhadas pela fase de três maneiras diferentes. Procure todas, principalmente em locais altos e bordas.

Saiba mais: Conheça toda a história do skate no Brasil e no mundo na edição **35** da **Nintendo World**.



Manobras

Ollies: botão A (mantenha o botão pressionado para se mover mais rápido)
Grab (manobra aérea): direcional + X
Flip (manobras aéreas): direcional + B
Grind (deslizar) ou Lip (manobras nas bordas da rampa): direcional + Y
Manuals e Reverse Manuals: direcional para cima e para baixo, repetidamente, e vice-versa.

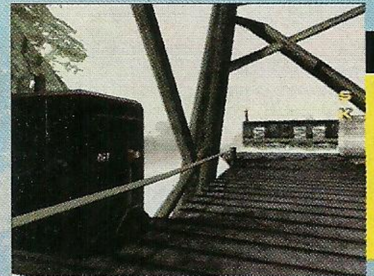
no Career Mode:

Lembre-se de que as novas fases só se abrem se você cumprir os objetivos ou ganhar
São necessários oito Slots vazios em seu Cartucho de Memória para salvar o progresso! Boa sorte!

Canadá

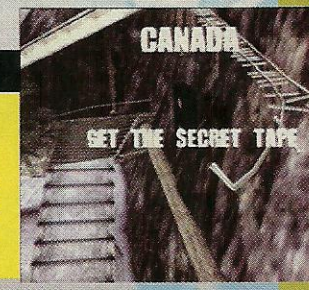
Objetivos: Conseguir 35.000, 70.000 e 120.000 pontos

Aqui também não é difícil. Aproveite a grande quantidade de bordas e corrimãos para fazer combinações de Grinds, sempre finalizando com Manuals (para estender a pontuação). Do outro lado, use e abuse de aéreos nas muitas minirampas e piscinas.



Find the Secret Tape

Essa é complicada. Desça a rampa inicial, volte e salte por ela até o caminho de madeira (no meio das árvores). Rapidamente, pule na direção da outra árvore (com velocidade). Siga até a encruzilhada e pegue o caminho da esquerda. Siga e faça um Grind no "corrimão" esquerdo para acionar uma alavanca e levantar o Half Pipe logo à frente. Dê a volta para tomar velocidade e use a minirampa para alcançar o novo Half Pipe que surgiu acima. Dali, salte para o próximo Half Pipe (segure para cima na alavanca de controle) e, dali, desça para a plataforma abaixo. Siga e deslize pelos trilhos e pegue o caminho da direita. Ufa! A fita está no final.





Melon Grab Over the Blade (skatistas "Vert") ou Nosegrind Around the Horn (skatistas "Street")

Suba a rampa inicial e quando estiver no ar faça um Melon Grab (segure para esquerda + X), e passe para a outra rampa. No segundo objetivo, entre na floresta e caia propositalmente no gelo abaixo da ponte, para reaparecer próximo ao trilho de madeira. Faça um Nosegrind (para cima + Y) até chegar próximo ao final, daí salte e pouse próximo da chegada.



Impress the Skaters

Existem cinco skatistas que precisam ser "impressionados" na fase. Eles estão parados próximos às rampas, só tirando sarro de sua performance. Para impressioná-los é só fazer qualquer manobra de mais de 3000 pontos ao lado deles.



Bury the Bully

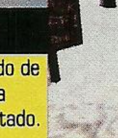
Sabe o gorduchão que está atrás da rampa inicial jogando bolas de neve nas pessoas? Mostre a ele com quanto gelo se faz um boneco de neve. Use a rampa para saltar na direção da árvore cheia de neve que está atrás do cara. Ele será soterrado e você terá cumprido mais uma missão.





Get Chuck Unstuck

Há um cara com a língua grudada num poste, do lado de fora da grade (no início da fase). É só correr em sua direção e encostar em seu corpo para libertar o coitado.



Pegar as letras S-K-A-T-E

Um pouco mais de dificuldade aqui. As letras em sua maioria estão no final dos trilhos. Capriche nos saltos e no equilíbrio dos Grinds.



Rio Ruckus

A primeira das três competições do jogo rola na nossa Cidade Maravilhosa! Você tem três chances e um minuto em cada para fazer o máximo de pontos que puder, sem cair, e caprichando nos combos. O negócio é impressionar os juízes e ganhar aplausos, e pra isso, só mesmo emendando uma manobra na outra, sem tombar. Você ganha notas ao final de cada volta e são consideradas três das cinco maiores. No fim das três voltas são considerados os dois melhores resultados. Se conseguir ficar entre os três primeiros, você leva uma medalha de ouro, prata ou bronze.

Para ganhar boas notas no Rio, emende Grinds nos canteiros e corrimãos, daí faça Manuals para alcançar as rampas. Daí é só detonar em manobras aéreas e emendar com mais Grinds. Se conseguir um grande Combo, a pontuação será grande. Treine bastante pra passar para a próxima fase, em Suburbia.

O detonado de THPS 3 continua na próxima edição! Até lá!





Futebol de categoria abre a temporada de esportes no GameCube

Por **Augusto Olivani**

"Roberto Carlos recupera a bola e lança direto para Rivaldo, já correndo pela ponta... Ele dribla o primeiro marcador, enfia para Romário. Ele pára, é só cruzar, é só cruzar... Ele joga pro meio da área para Roque Júnior. Roque Júnior avança desde a defesa, domina e..." Peraí, tem algo errado nessa história! Roque Júnior?! Ô louco! Roque Júnior não! Apesar de a seleção brasileira não ser lá essas coisas – nem nos games nem na vida real –, **Fifa Soccer 2002** é sempre diversão garantida. Quem é que vai discordar? Só quem não gosta de futebol mesmo. Como não é com esses caras que estou falando, o lance é destrinchar a pelota e deixar o adversário estirado no meio do campo. Pimba na gorduchinha e vamos lá!

Saiba mais: Na edição **40** da **Nintendo World**, você poderá conferir o Preview com o **FIFA 2002**.

Dentro de campo é onde a verdade aparece

Fifa Soccer 2002 é o primeiro jogo de futebol a chegar ao GameCube. Isso é bom mas também poderia ser ruim. Explico: é bom porque ter um **Fifa Soccer** disponível logo de cara não é coisa pra qualquer console! Há quatro anos ele é destaque em qualquer videogame que se preze, a cada ano disputando o posto de melhor game de futebol. Mas ser o primeirão pode não ser o ideal, já que os programadores se apressam para terminar o jogo e podem deixar alguns detalhes essenciais de fora. Felizmente, esse não é o caso aqui.

A Electronic Arts desta vez caprichou mesmo. Antes do lançamento do jogo, a empresa já havia avisado que algumas modificações importantes seriam feitas. A mais notável de todas foi o novo sistema de passes. Se antes era aquela maravilha para construir contra-ataques – era só apertar o botão três vezes seguidas antes mesmo de saber quem estava com a bola –, agora a história é diferente. O novo comando exige que o jogador controle a potência do chute, dependendo da posição do companheiro, do marcador e mesmo da jogada que se deseja fazer.

E olhe que essa novidade não é exclusiva só em relação aos passes, apesar de ser a mais perceptível. Chutes e lançamentos passaram por essa mudança também – já que nas versões anteriores sua intensidade era previamente determinada. Nas primeiras partidas todo mundo vai penar, mesmo os jogadores mais experientes. Entregar a pelota de bandeja pro marcador, levar uma saraivada de gols e isolar várias bolas para fora do estádio? Isso será normal no começo! Mas esse novo sistema permite um maior controle de suas próprias ações em campo. Assim, você pode se preocupar menos em pegar a bola e sair correndo feito um desesperado – como o Rivaldo costuma fazer na seleção.

Pisaram na bola com o Brasil!

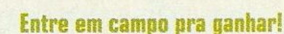
A primeira coisa a se fazer quando você jogar **Fifa 2002** é assistir à apresentação. É um festival de jogadas cinematográficas, cortes rápidos, muita velocidade, feições de jogadores perfeitas, tudo apimentado pela sonzeira do Gorillaz ao fundo. Daí já dá pra ter uma boa idéia do que está por vir – um game dinâmico, com ótimo controle, comandos variados, muitas opções de jogada, gráficos estonteantes, muita emoção e desafio.

São mais de 400 times e seleções, dezesseis ligas disponíveis e o Creation Centre, para você montar seu próprio time, jogadores, ligas e torneios. Dá pra escolher esquadras das ligas inglesa, francesa, espanhola, italiana, alemã e até da norte-americana. Agora, você acha que todos os times importantes do Brasil estão disponíveis? Não e não! Não tem nem o São Paulo nem o Palmeiras. Além disso, os times brasileiros relacionados são fracos e pouco competitivos. É uma ofensa os caras terem lembrado até da sem graça Major League Soccer (dos EUA) e não do Campeonato Brasileiro.

Apesar de carregar o "2002" no título, esse **Fifa Soccer** ainda não é baseado no torneio mais importante do futebol, que rola a partir de maio. Na verdade, ele deveria carregar o mesmo nome daquele game de 98, **Road to the World Cup**, já que não é possível disputar a Copa, mas só as eliminatórias. Assim que você classifica sua seleção para a competição, o torneio regional é liberado. Ou seja, se garantir o Brasil na Copa da Coréia e do Japão, poderá jogar a Copa América.

Depois de escolher seu campeonato, time, tática, local de jogo e escalação, é hora de mandar bala na pelota. Só naquela tomada geral que antecede a partida já dá pra perceber o nível de detalhamento que o Hardware do GameCube proporciona – e que a Electronic Arts soube aproveitar bem. A textura da grama, holofotes, luz e sombra, céu, jogadores, movimentação – até a platéia deixou de ser um amontoado de quadradinhos!





Entre em campo pra ganhar!

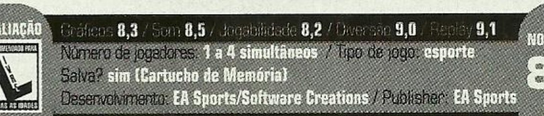
Dado o pontapé inicial, é só diversão. A movimentação dos jogadores dentro de campo é muito semelhante a uma partida real – a inteligência artificial é muito apurada. Manchas no gramado mostram ao jogador qual a direção em que seus companheiros sem bola estão indo, tudo para você direcionar direitinho o passe. A velocidade pode parecer um tanto quanto lenta, mas é por causa do tipo de câmera padrão. Qualquer coisa, é só aumentar o Zoom no menu de opções. As jogadas de efeito surgem naturalmente, mas você vai precisar de um pouco de manha até aprender a fazer gols com mais propriedade, já que está bem mais difícil acertar a rede. Mas quando isso acontece, as comemorações valem a pena. Vários efeitos sonoros, câmeras inusitadas, gritos dos jogadores e muita alegria.

E por falar em jogador, é na hora dos closes que se tem uma idéia do nível de realismo desse **Fifa Soccer 2002**. O rosto dos atletas brilha com o suor e as feições estão muito bem caracterizadas. É fácil reconhecer um craque só pela cara. Quando rolam faltas mais duras, dá pra ver a dor estampada em seus rostos.

Em poucas palavras, esse **Fifa 2002** para o GameCube é uma benção. Primeiro porque ele é ótimo, mais do se poderia imaginar para o primeiro jogo de futebol do console. Em segundo lugar, ele já nos deixa em clima de Copa do Mundo, esquentando os ânimos da torcida. E em terceiro, porque já se sabe que logo aparecerá outro **Fifa**, que será melhor ainda. Apesar de algumas falhas (não se pode mudar de tática durante o jogo sem recorrer ao menu, é mais difícil tirar a bola de um time "bom", há poucos estádios etc), não dá pra reclamar do resultado final. Chame sua turma e bote esse **Fifa Soccer 2002** para rodar.

A diversão é garantida! (N)







STAR WARS ROGUE LEADER ROGUE SQUADRON II

Chegue ao final dessa aventura!

Por Renato Viliegas

Na última edição, você acompanhou as quatro primeiras missões desse jogaço do GameCube. Como a Nintendo World não é de deixar nada pela metade, eis aqui o restante do guia definitivo para o guerreiro Jedi se dar bem em todas as missões do game – inclusive as secretas! Pegue sua unidade R2, assuma o comando de sua X-Wing e ao ataque!

Prisons of the Maw

Objetivos:

1. Destrua três protetores do escudo
2. Destrua todos os alvos marcados pelos prisioneiros
3. Escolte o trem até a plataforma
4. Escolte o Cargueiro Imperial

Aqui você comanda uma pesadona Y-Wing, e logo de cara já enfrenta um verdadeiro batalhão de Ties. Desvie dos asteróides, corra em direção ao campo de força e acerte os protetores com seu ion-cannon. Cuidado com os cruzadores que irão surgir assim que você se aproximar do escudo. Ao descer para o planeta, algumas torres e prédios serão marcadas como alvos (aparecerão em amarelo em seu computador de mira). Bomba neles! Mande seus companheiros para acertar as armas inimigas, o que facilitará em muito a sua vida. Depois é só seguir o trem e acabar com mais uns alvos no fim dos trilhos. Guarde umas bombas para essa parte. Quando o Cargueiro Imperial decolar, mande seus companheiros pegar as Tie Fighters e proteja a nave.

Razor Rendezvous

Objetivos:

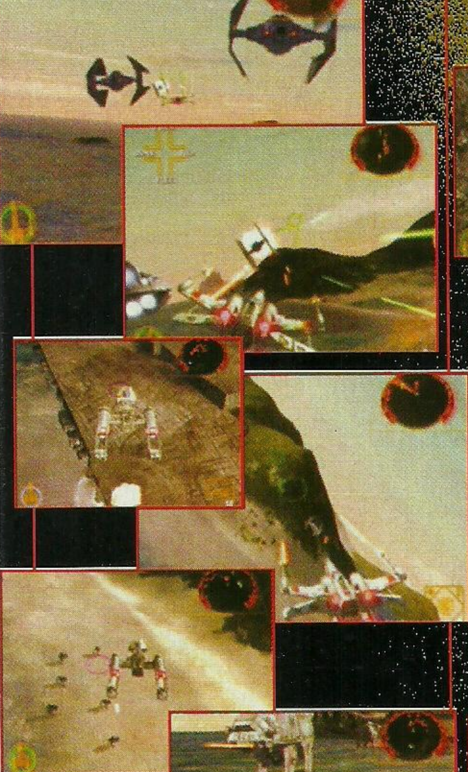
1. Proteja os rebeldes
2. Proteja a Fragata Razor
3. Destrua o escudo do Destroyer Imperial
4. Destrua o deck de comando do Destroyer

Essa é uma missão rápida, mas nada fácil: o tiroteio é absolutamente insano, com Tie Fighters vindo de todos os lados e com o Destroyer Espacial não dando mole com seus canhões laser. A melhor tática é subir bastante com seu B-Wing e atirar pesado nos geradores do escudo no topo da nave (as duas grandes bolas no alto do deck de comando) durante a descida. Depois, passe para a parte de baixo do Destroyer e acerte o último gerador vindo pela traseira da nave. O deck de comando é bem no meio da torre onde estavam os primeiros geradores. Se você conseguir derrubar o Destroyer rapidinho, nem precisa se preocupar com sua Fragata. Para conseguir o ouro, rapidez é fundamental, bem como acabar com o máximo possível de Tie Fighters.

Vengeance on Kothlis

Objetivos:

1. Proteja o Transporte das Ties
2. Destrua os AT-ATs
3. Defenda suas tropas enquanto eles recuperam dados
4. Destrua os AT-PTs
5. Abra um buraco na fuselagem do Cruzador para suas tropas



Essa missão é um das mais bacanas do game, pelo desafio e sua variedade. Primeiro, acabe com os Ties que atacam seu Transporte enquanto ele pousa na praia. Reserve um tempinho para acertar alguns Stormtroopers que estão no casco do Cruzador. Isso facilita sua vida mais tarde e ajuda nas estatísticas para medalhas. Andadores AT-ATs irão surgir: troque seu X-Wing por um Snow Speeder e acabe com eles do mesmo jeito que fez em Hoth. As tropas rebeldes irão deixar o Transporte. Não perca tempo e troque o Speeder por um Y-Wing. Jogue bombas sem dó nos Stormtroopers e AT-PTs que virão pra cima deles. As bombas podem acertar os andadores enquanto eles estão sob as águas, então localize as máquinas pela sua mira computadorizada e exploda todos. Depois, basta jogar mais umas bombinhas na parte frontal do Cruzador para abrir um buraco na nave e deixar suas tropas entrarem. Simples!

Imperial Academy Heist

Objetivos:

1. De dia: destrua os radares do Império nos canyons
   De noite: fuja dos radares do Império nos canyons
2. Roube uma nave imperial
3. Volte ao ponto de encontro e fuja

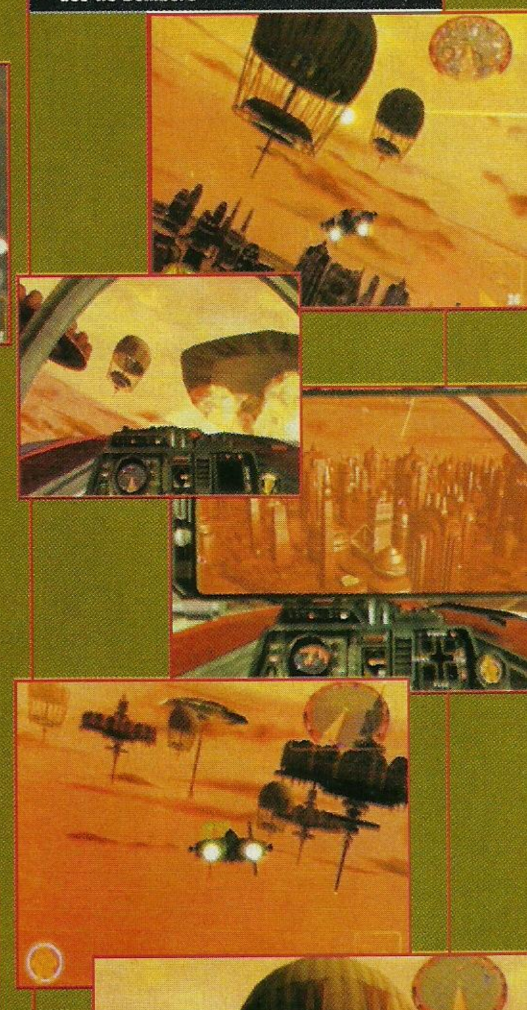


Taí uma grande sacada de **RSII**: certas fases mudam se forem jogadas durante o dia ou durante a noite (isso é controlado pelo relógio interno do seu GameCube). Se você jogar durante o dia, irá pilotar uma Y-Wing. Mas se for durante a noite, receberá um Snow Speeder. Isso exige estratégias diferentes para cada situação, além do fato de que com o Speeder você não consegue derrubar os radares, mas apenas fugir deles aproveitando a névoa.
A coisa não é nada simples e você deve ficar coladinho no chão para poder passar. Depois, basta entrar na base imperial e roubar a nave. Para conseguir uma medalha é preciso acertar algumas das naves que estão no solo, mas cuidado: não faça isso depois de assumir o comando da nave do império, ou você irá atrair a atenção de mais naves. Fuja imediatamente, disparando contra as Ties com o seu canhão na traseira (use o botão B).

Raid on Bespin

Objetivos:

- Salve as plataformas de gás Tibanna
- Destrua os geradores de força da cidade
- Defenda as plataformas de gás Tibanna dos Tie Bombers



Você está em Bespin, a Cidade das Nuvens, e deve proteger as estações de gás de enormes balões imperiais. Aproxime-se por baixo e acerte as tochas para que todo o balão vá pelos ares. Depois de deixar a primeira plataforma livre do perigo, corra para a cidade, pois as outras estão todas lá. Mande seus amigos pegar as Ties e concentre-se nos balões. Para destruir os geradores, identifique os prédios com sua mira computadorizada (eles surgirão em amarelo) e mande bala. Depois basta acabar com um pequeno esquadrão de Tie Bombers que estão por ali para acabar a missão. Mas lembre-se de acertar também mais uns balões, para aumentar suas estatísticas e garantir uma medalha.

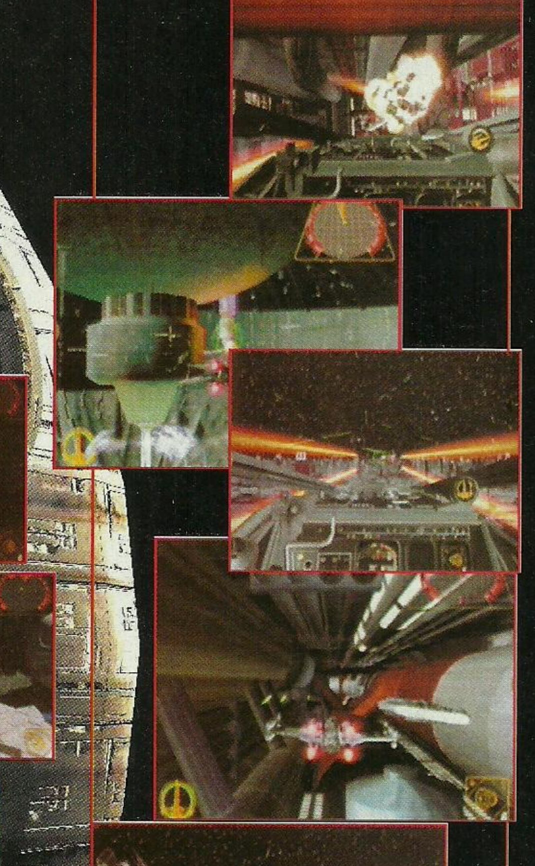
Só para quem é fera!

Tá pensando que acabou? Rogue Leader **ainda esconde muitas outras emoções em seu pequeno disquinho. Se você mandou bem e conseguiu ganhar umas medalhinhas, pode agora encarar as missões bônus do game. Para isso, é preciso juntar pontos nas missões normais. A medalha de bronze lhe dá três pontos, a de prata seis pontos e a de ouro, dez pontos. Use a Força e vá colecionando os prêmios!**

Battle Of Endor

Objetivos:
1. Proteja sua frota
2. Proteja a Fragata Médica
3. Destrua todos os Tie Bombers
4. Destrua os dois Destroyers Imperiais

Logo de cara você estará no meio de dezenas de Tie Interceptors. Não tem jeito: parta pra cima deles e derrube o máximo de inimigos possível. Tente acertá-los longe de seus cruzadores, quando eles ainda estiverem em uma formação grande. Para proteger melhor sua frota e a Fragata, não saia perseguindo Ties: fique próximo de seus transportes, derrubando quem se aproximar. Quando você tiver apagado um certo número de Ties, o império mandará os Bombers. Acabe com todos o mais rápido possível, ou a Fragata já era. Tente pegá-los enquanto ainda estão longe e fique esperto para o momento que eles decolarem do Destroyer: acerte vários logo de cara. Depois disso, a nova Estrela da Morte vai começar a funcionar e derrubará um de seus Transportes. Não perca tempo e vá direto ao encontro dos dois Destroyers Imperiais. Repita a tática da fase Razor Rendezvous, mas não se esqueça de que agora há duas naves: poupe seus torpedos.



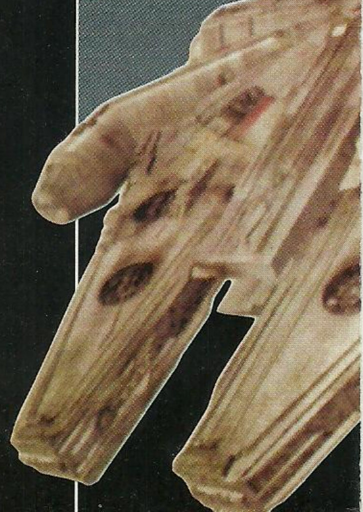
Strike At The Core

Objetivos:
1. Proteja a Millennium Falcon
2. Encontre a porta de entrada do Centro de Força
3. Destrua o Centro de Força

Certamente a fase mais difícil do game todo e que exige muita habilidade no comando de sua X-Wing. Você começa na superfície da Estrela da Morte e deve proteger a Millennium Falcon a todo custo. Fique seguindo a nave de Han Solo (que está sendo pilotada por Lando Calrissian) e acabe com todos os Ties que se aproximarem. Depois, vocês entrarão pelo túnel de acesso ao Centro de Força, uma passagem superestreita e complicada, cheia de canos e outros obstáculos. Para piorar, alguns Tie Fighters irão segui-lo. Fique sempre perto de Lando, breque de vez para deixar os Ties passarem e acerte-os por trás. Chegando ao Centro de Força, acelere até ficar próximo ao regulador de energia – ele estará em amarelo em seu computador de mira – e mande um torpedo. Agora é só fugir de lá pelo mesmo túnel por onde entrou e curtir as animações finais.

Bônus – Millennium Falcon

Suas primeiras missões bônus são a bordo de nada mais nada menos do que a Millennium Falcon, o mais rápido pedaço de sucata do universo!





Bônus – AlternateReality

Cansou de derrubar Tie Fighters, acha que Jedi é coisa de fresco e no fundo sempre torceu pelo Imperador? Agora chegou sua chance de vestir a máscara de Darth Vader e acabar de vez com o lixo rebelde. Nessas missões você tem a honra – e o privilégio – de comandar Vader em seu Tie Advanced e detonar algumas X-Wings.

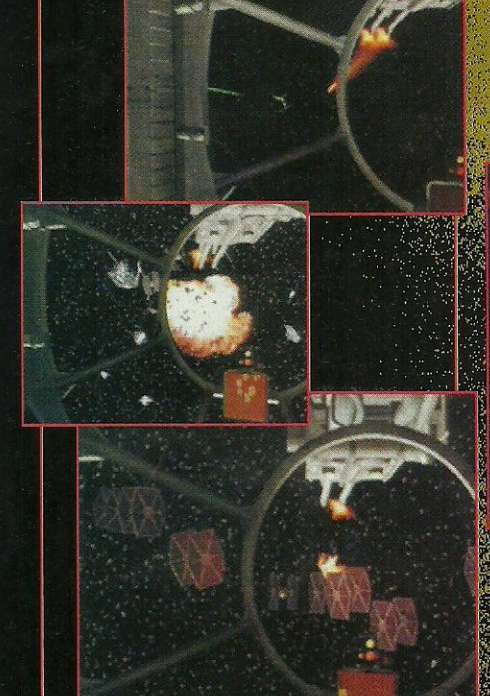


Death Star Escape

Pontos necessários: 20

Objetivos:

1. Destrua todos os Tie Fighters



Essa missão é bem diferente e muito fácil, visto que você não está exatamente pilotando a nave, mas no comando dos Canhões de Laser do Millennium Falcon. Cinco levas de Tie Fighters irão passar na sua frente e tudo o que você deve fazer é meter bala. Mas cuidado! Não atire desordenadamente ou adeus medalha. Espere as naves se alinharem no centro da tela e acabe com elas mais facilmente. Seja rápido, pois você precisa de uma medalha de prata para desbloquear as outras missões.

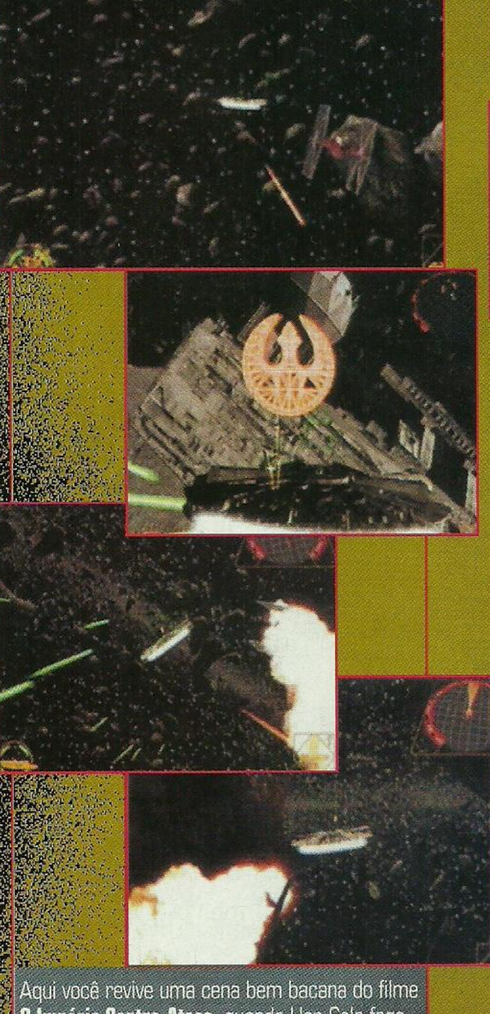


The Asteroid Field

Pontos necessários: 30

Objetivos:

1. Escape dos Tie Fighters
2. Pouse secretamente em um Destroyer Imperial



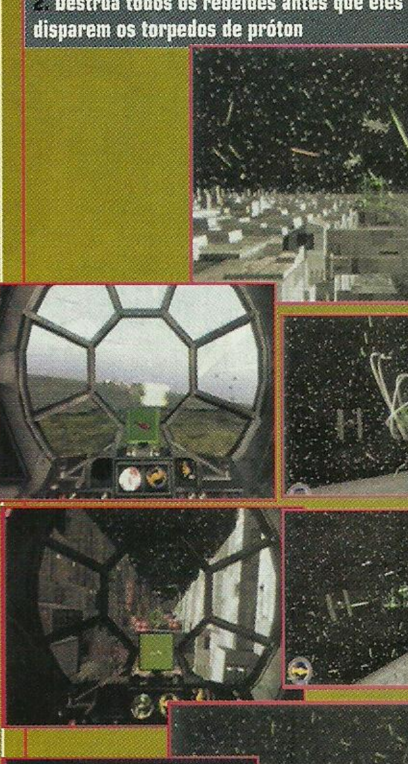
Aqui você revive uma cena bem bacana do filme **O Império Contra-Ataca**, quando Han Solo foge de naves imperiais em um campo de asteróides. Para fugir dos Ties, apenas desvie das rochas e tente não ficar muito parado para não levar tiro. Procure não sair da rota, ou a coisa complica. Não atire desnecessariamente para não atrapalhar suas estatísticas e perder a medalha. Tente fazer os Ties baterem nos asteróides, o que não é muito complicado: basta desviar repentinamente de uma das pedronas que ela vai direto pra cima das naves inimigas. Depois dos asteróides, você verá o Destroyer bem à sua frente. Aproxime-se pela traseira e leve o Falcon até o símbolo rebelde atrás do Deck de Comando.

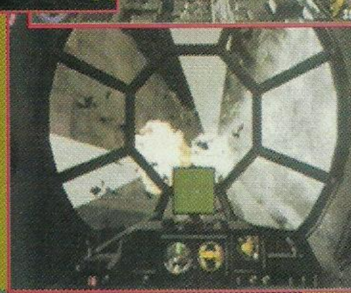
Triumph Of The Empire

Pontos necessários: 30

Objetivos:

1. Destrua todos os rebeldes na superfície
2. Destrua todos os rebeldes antes que eles disparem os torpedos de próton





No comando de um Tie Advance, você verá que as coisas são bem diferentes. A nave se move mais rapidamente, mas não tem uma mira tão precisa. Além disso, as naves rebeldes têm um escudo muito forte e são necessários vários tiros para derrubá-los. Use seu radar para localizar os alvos e mande bala nos rebeldes. Depois de entrar no corredor, você precisa ir a uma grande velocidade para alcançar os X-Wings antes que seja tarde demais. Use os mísseis: eles são mais fortes contra os escudos das naves rebeldes.



Medalha, medalha, medalha!

Revenge on Yavin

Pontos necessários: 40 e uma medalha de bronze na fase Triumph Of The Empire
Objetivos:
1. Destrua o máximo de rebeldes que puder
2. Não deixe que mais de dois transportes decolem

É claro que aqui os enormes e pesados transportes rebeldes são sua prioridade de alvo, até por serem mais fáceis de serem atingidos. Se alguma X-Wing ou Speeder atravessar na sua frente, não pense duas vezes e acabe com eles. Lembre-se que você é o comandante supremo do Império e mande constantemente as outras naves de seu esquadrão ao ataque. Depois de acabar com os transportes pousados, volte suas atenções para o grande prédio no meio do cenário: mais naves tentarão decolar de lá.

Endurance

Pontos necessários: 30, todas as medalhas de ouro, inclusive nas fases bônus
Objetivos:
1. Destrua todas as naves imperiais

Não é nada simples conseguir liberar a última das missões secretas, mas vale o esforço: aqui você volta ao lado rebelde, comandando uma única X-Wing a um ataque quase suicida contra a Estrela da Morte e todas as suas defesas. A fase é simples e consiste em sobrevoar a fortaleza do Império e acabar com toda e qualquer nave imperial que pintar na sua frente. E prepare-se, porque elas são nada mais do que (sem exagero) milhares! Não descanse o dedo do botão de tiro, pois para conseguir o ouro aqui é preciso detonar nada menos do que 1300 naves! É um desafio digno do mais poderoso dos Jedis!

Acabou ?

E isso completa todas as missões do game. Mas isso não significa que ele acabou! Conseguindo medalhas, você pode liberar também algumas naves secretas, e repetir as fases com elas. Isso vai exigir estratégias completamente diferentes e o que você estava achando fácil pode passar a ser bem complicado. E que a Força esteja com você!

Saiba mais: Leia mais sobre **Rogue Leader** nas edições **39** e **40** da **Nintendo World**

PROMOÇÃO NW/EMI

Responda:

Quais os nomes dos integrantes do Gorillaz e qual instrumento cada um toca?

GORILLAZ

78

Concorra a 30 CDs da banda!

Resposta: ____________________

Nome completo: ____________________

Idade: ____________________

Endereço: ____________________

____

CEP: __________ Cidade: __________ Estado: __________

Telefone: __________ E-mail: __________

Envie quantos cupons quiser para Conrad Editora – Rua Maracaí, 185 – CEP: 01534-030 – São Paulo/SP. Serão sorteados 30 CDs. O sorteio será realizado no dia 15.02.02, às14h, na Conrad Editora, e será aberto ao público. Só participarão do sorteio os cupons que chegarem à editora até o dia 15.02.02.

Regulamento:

1. A promoção é aberta a todos os interessados em participar. Não podem participar da promoção os funcionários da Conrad Editora ou da EMI, bem como seus parentes diretos.
2. O participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja com cupons originais. Não serão aceitos cupons xerocados, bem como dados incompletos no cupom e resposta incorreta.
3. O ganhador concorda em ceder voz e imagem para possível ação de divulgação do resultado da promoção, sem que isso acarrete qualquer tipo de indenização.
4. Faz parte da promoção, para efeito de lançamento, a revista Nintendo World número 41 e, para efeito de resultado, a revista Nintendo World número 43.
5. Os ganhadores também terão seus nomes divulgados no site www.nintendoworld.com.br receberão mensagem via e-mail comunicando o prêmio, que será entregue através do correio.
6. Cada pessoa pode ganhar apenas um CD do Gorillaz.









Harry Potter e a Pedra Filosofal

O maior bruxo de todos os tempos,

Por Ivan Cordon

Chegou a hora e a vez de você sair do mundo dos trouxas e viver uma incrível aventura no mundo mágico dos bruxos. Harry Potter e a Pedra Filosofal traz a fantasia e o mundo da Escola de Hogwarts de forma perfeita ao seu Game Boy Color. Você é o garoto Harry Potter, filho de um casal de bruxos e o escolhido para lutar contra as forças do mal comandadas por Voldemort. O jogo segue os mesmos passos da história contada no primeiro livro de J.K. Rowling: Harry ainda é um aprendiz que precisa passar por todo o treinamento normal de um bruxo, como aprender feitiços e fazer aulas de vôo na vassoura. A Nintendo World mostra agora tudo o que você precisa para chegar até o final do game. Varinha mágica na mão, e vamos começar!

Começando **a vida** de bruxo

Você deve adquirir o material escolar no Beco Diagonal. Esqueça as chatices, como os cadernos, canetas e fichários: o que você precisa mesmo é do kit básico para bruxaria. Mas antes, dê uma passada rápida no banco. Compre uma varinha mágica e ganhe as cartas dos mágicos famosos do garoto que está ali. Siga para o banco e enfrente os inimigos para chegar até seu cofre.

O "ratão" é o primeiro mestre do jogo. Ele bloqueia a passagem que dá acesso ao cofre. Após pegar o dinheiro, volte ao beco para comprar o material. Para facilitar sua vida, indicaremos a localização das lojas e o que comprar em cada uma. São duas ruas, uma em cima e outra embaixo. Tome cuidado para não gastar a grana com besteiras, porque se faltar algum item da lista, você não poderá ir para a escola e terá que entrar no banco novamente.

Lista de compras

3 vestes de trabalho (rua de baixo, loja 2)
1 capa de inverno (rua de baixo, loja 2)
1 chapéu pontudo (rua de baixo, loja 2)
1 par de luvas (rua de baixo, loja 2)
1 pacote de etiquetas (rua de baixo, loja 2)
1 conjunto de frascos (rua de cima, loja 2)
1 conjunto de livros (rua de baixo, loja 1)
1 caldeirão (rua de cima, loja 1)

As cartas de bruxos famosos

As cartas têm uma função especial para o jogo. Com elas, podemos usar combinações especiais para criar magias de ataque e defesa. O difícil é conseguir juntar as 111 cartas do jogo, portanto, você precisará fazer trocas via Cabo Link com seus amigos. Todas as cartas que você encontrar durante o jogo são definidas logo no início da aventura, quando o garoto pedir para você escolher um "deck" (baralho). Dependendo da coleção escolhida, as cartas que surgirão estarão ligadas a ela. As cartas estão por toda parte: potes, paredes, são conseguidas em batalhas ou estão escondidas. Elas podem ser pegas até mesmo dentro dos sapos de chocolate. Você precisa encontrar muitas cartas, pois elas se desintegram quando as invocações são feitas. O grande desafio é descobrir as combinações que possibilitam as invocações.







na maior aventura do Game Boy Color

No caminho para Hogwarts



Depois de comprar todos os itens, fale com Hagrid e siga para a estação de trem para viajar até a Escola de Hogwarts. Na plataforma "9 3/4" da estação, fale com Rony e sua família e entre no trem. Vá até o último vagão e fale novamente com Rony. Ali você também conhecerá Hermione, e ela lhe ensinará uma nova magia. Compre doces – de preferência sapos de chocolate – e prepare-se para uma lutinha contra Draco Malfoy.

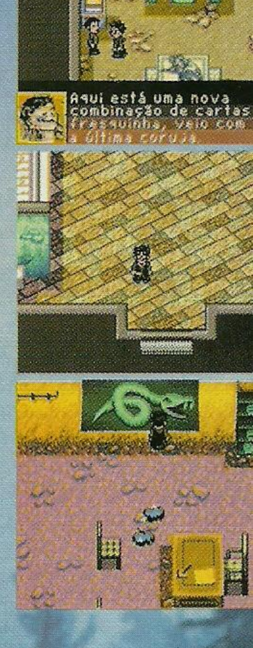
Depois da luta, vá falar com os outros passageiros até o trem parar. Fale com Hagrid e pegue o barco. Detone todos os monstros que puder para ficar mais forte. Assim que desembarcar, siga pelo labirinto até chegar ao salão principal da escola. Aí é onde sua aventura realmente começa. Para passar de ano e terminar o jogo você terá bastante trabalho e momentos divertidos e emocionantes.

O primeiro deles é passar pelo chapéu seletor e ir para sua mesa. Em seguida, é necessário encontrar a casa da Grifinória, que fica no sétimo andar. Suba andar por andar (sem usar as passagens secretas) e entre em todas as salas para pegar itens. No sétimo andar, fale com o quadro da mulher gorda. Ela lhe pedirá uma senha. Volte ao sexto andar e fale com o fantasma da Grifinória. Ele lhe entregará a senha se em troca você encontrar uma gravata para ele. Volte ao salão principal e pegue a gravata com uma das estátuas de gárgula. Leve-a para o fantasma.

Volte ao quadro e entre na Grifinória para tirar uma soneca. Ao final de cada missão, você ganha uma combinação de cartas, que estará disponível no clube de colecionadores, no quinto andar. É só passar por lá para pegá-las.

Assistindo aulas de bruxaria

Sua primeira tarefa em Hogwarts é assistir à aula de poções do professor Snape, no subsolo do colégio. Para chegar à sala, pegue um atalho. Lembre-se que os atalhos estão espalhados por vários pontos do colégio. Desça ao quinto andar e entre por esta passagem (ver foto). O caminho leva até as masmorras, e você poderá acessar a sala de estudo das poções.



Fale com Snape. Após o acidente com Longbottom, procure os seguintes ingredientes para fazer a poção de cura:

Duas porções de besouro: na casa de Hagrid, do lado de fora da escola.

Uma porção de presa de serpente: pegue com as cobras que estão no jardim, perto das estufas.

Uma porção de pele de araramboia: no escritório de Snape, em frente à sala de aula.

Depois de juntar os ingredientes, retorne à sala de aula. Fale com Snape para receber o horário das aulas. Não existe uma ordem certa a ser seguida, portanto indicaremos apenas o local para todas elas.



1ª aula: Transfiguração
Fale com a professora McGonagall e saia da escola para procurar um coelho roxo. Depois de capturar o bicho, volte para a sala de aula.



2ª aula: Herbologia
Vá até as estufas, do lado de fora do colégio. Nessa aula, você ganha a enciclopédia de ingredientes para fazer as poções. Sua missão é encontrar as ervas no jardim. Procure em todas as plantas diferentes. Depois de recolher todos os ingredientes, vá para a sala de Snape para receber suas primeiras receitas de poções.

3ª aula: Vôo de vassoura
Vá ao jardim e encontre o local onde os alunos estão reunidos para a aula de vôo. Sua tarefa é recuperar o Lembrol de Neville, que está nas mãos de Malfoy. Desvie dos obstáculos para alcançar Draco e agarre o Lembrol. Depois desta prova, fale com a professora para encarar o desafio da coruja. Você precisa agarrar a ave em uma corrida. Cuidado com os obstáculos! Se capturá-la, somará pontos para sua casa. Repita quantas vezes quiser!

Harry Potter

Receitas mágicas

Após ganhar a Enciclopédia de Ingredientes, você leva também o livro de receitas. Com ele, você poderá usar os ingredientes para fazer as poções especiais.
Para se obter um bom resultado, cada poção precisa ser feita com ingredientes e caldeirões específicos. A grande dificuldade é conhecer bem as ervas. Quando se usa o caldeirão, o nome dos ingredientes não aparece na tela, o que torna a identificação muito difícil. Veja abaixo a lista das sete receitas:











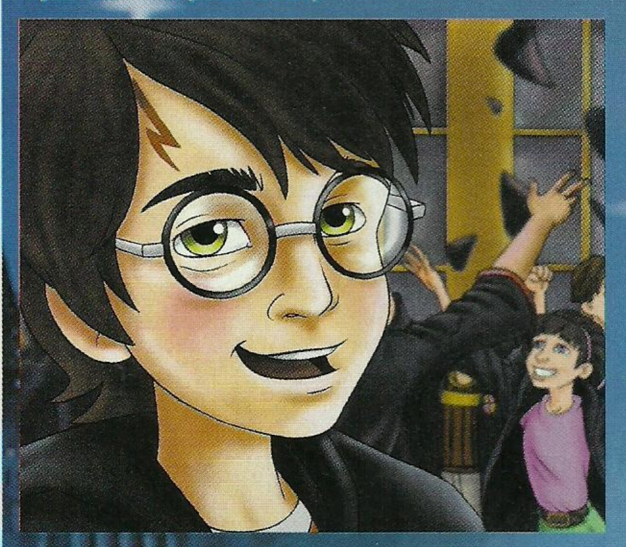






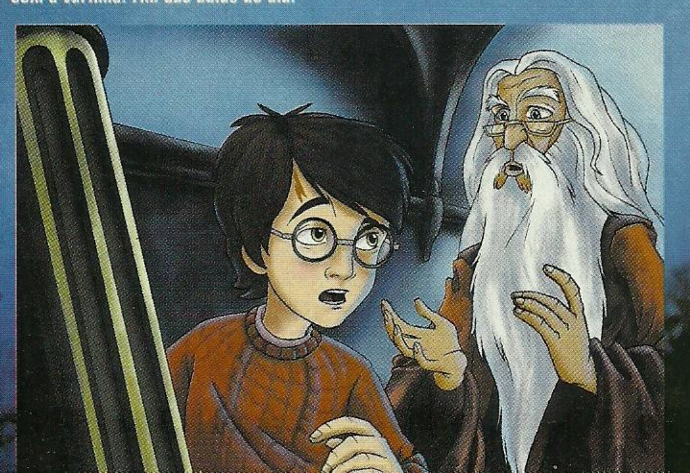
4ª aula: **Defesa contra as artes das trevas**
Esta aula será ministrada no terceiro andar pelo professor Quirrel. O fantasma Pirraça lhe mandará um feitiço. Entre na sala de aula para Quirrel encaminhá-lo ao antídoto. Saia da sala e vá até a biblioteca. Fale com a bibliotecária e peça o livro antipragas. Ela dirá que o livro sumiu. Saia da biblioteca e volte para falar com Pirraça.
Siga para o quinto andar. Na sala de Estudo dos Trouxas, entre na televisão e destrua o monstro para pegar o livro. Volte para a biblioteca e vá falar com Quirrel.
Antes de ir para a próxima aula, dê uma passadinha no quinto andar – na sala do clube de trocas – e pegue algumas seqüências de cartas. Aproveite para comprar alguns itens com os gêmeos Weasley.





5ª aula: **História da magia**
Fale com o professor Binns, no quarto andar. Ele pedirá para você ir até o Beco Diagonal pegar uma carta que pertenceu ao seu pai. No beco, fale com o estranho (aquele que no início do jogo queria fazer trocas). Para negociar com ele, você precisa da carta que está no cofre.
Entre em Gringotes e siga até o cofre dele. Bata-lhe com o monstro que está lá e pegue a carta. Volte e fale com o estranho novamente, para negociar. Siga para a escola e fale com Binns mais uma vez.

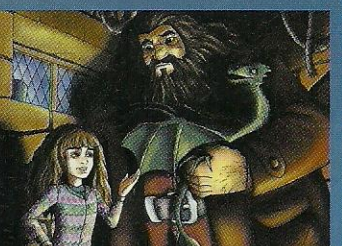
6ª aula: **Feitiços**
No segundo andar, fale com o professor Flitwick e aprenda o feitiço Wingardium Leviosa (para levitar). Para ganhar a magia, basta imitar os movimentos que Flitwick faz com a varinha. Fim das aulas do dia.





Fantasmas, **unicórnios e** dragões

No salão, fale com Draco sobre o duelo de Bruxos. Durante a noite, vá até a sala dos troféus, no terceiro andar. Tome cuidado para não ser visto pelo zelador e saia pela outra porta. Você surpreenderá Quirrel, que está conversando com Snape sobre a Pedra Filosofal. Em seguida, volte para a Grifinória.



Sua próxima aventura é salvar Hermione, que foi encurralada pelo Trasgo. Depois da animação, fale com todas as pessoas no salão principal. Suba para o primeiro andar, detone o Trasgo e salve sua amiga. Após a luta, converse com Hagrid na cabana sobre os acontecimentos e os planos de Snape.

Sua tarefa seguinte é resgatar os presentes de Natal que foram roubados pelo fantasma Pirraça. Siga para o sexto andar, entre no corredor secreto e vá até o depósito. Vasculhe os baús para encontrar os pacotes. Em seguida, você levará uma bronca por invadir o depósito. Volte para Grifinória e abra os presentes. Usando a capa da invisibilidade, siga até a biblioteca e pegue as outras receitas e algumas magias na seção secreta. Cuidado para não acionar o alarme!



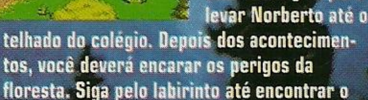
Assim que pegar as magias e as receitas, acione o alarme propositalmente e vá para o quinto andar. No final do corredor você encontrará o famoso Espelho de Ojesed.
Volte para Grifinória e durma.
Ao acordar, visite Hagrid para descobrir que ele está criando um dragão. Sua nova tarefa é pegar cinco galinhas. Depois, volte para a cabana.



Você assistirá a uma pequena animação com um dos irmãos de Rony.
Pegue os itens com os gêmeos e as novas combinações de cartas, se estiverem disponíveis. Volte à casa de Hagrid para capturar Norberto, o dragão fugitivo. Use a vassoura e tome cuidado com os obstáculos.



De volta a Grifinória, pegue a capa e vá à casa de Hagrid para levar Norberto até o telhado do colégio. Depois dos acontecimentos, você deverá encarar os perigos da floresta. Siga pelo labirinto até encontrar o unicórnio morto. Firenze, o centauro, irá ajudá-lo. Em seguida, você deve voltar direto para Grifinória.



Você precisa encontrar o escritório de Dumbledore. Fale com a professora McGonagall e vá para Grifinória. Pela noite, suba até o terceiro andar e visite a área onde está Fofo – o cão de três cabeças. Ali, você enfrentará uma série de desafios.

A Pedra Filosofal

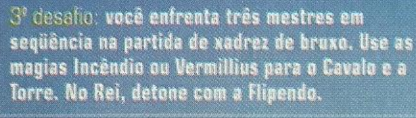
Harry está prestes a ficar frente a frente com o pior dos inimigos. Você-Sabe-Quem está procurando pela raríssima Pedra Filosofal, elemento fundamental para a fabricação do Elixir da Vida. Somente esse feitiço pode mantê-lo vivo, e você deve impedir que o mal vença essa parada.



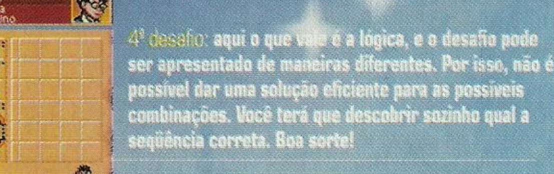
1º desafio: use a magia Incêndio para libertar seus amigos da planta.



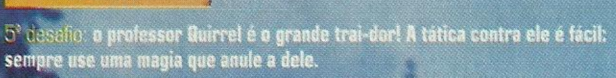
2º desafio: você deve pegar a chave dourada, que está voando junto com as outras.



3º desafio: você enfrenta três mestres em seqüência na partida de xadrez de bruxo. Use as magias Incêndio ou Vermillius para o Cavalo e a Torre. No Rei, detone com a Flipendo.



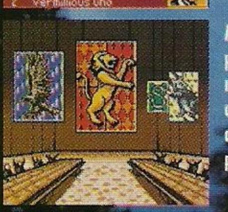
4º desafio: aqui o que vale é a lógica, e o desafio pode ser apresentado de maneiras diferentes. Por isso, não é possível dar uma solução eficiente para as possíveis combinações. Você terá que descobrir sozinho qual a seqüência correta. Boa sorte!



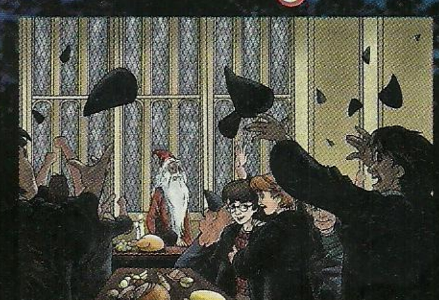
5º desafio: o professor Quirrel é o grande trai-dor! A tática contra ele é fácil: sempre use uma magia que anule a dele.



Desafio final: o mal revela sua verdadeira face e Voldemort vai querer destruí-lo. Use uma magia que o deixe paralisado e envenenado, depois complete o ataque com a Flipendo. Paralise-o novamente e ataque com magias. Quando você estiver com pouca energia, use os itens de cura. Repita essa seqüência até vencê-lo.



Agora, é só curtir o final do game! Se você fez a pontuação máxima para sua casa, receberá a melhor carta de bruxos famosos que existe: a carta Harry Potter. Caso não tenha vencido a copa das casas, terá que começar o game desde o início para consegui-la. Mande brasa! N



ESTRATÉGIA

Saiba como chegar ao inesperado

O verdad

The Legend of

Zelda: Oracle of Seasons

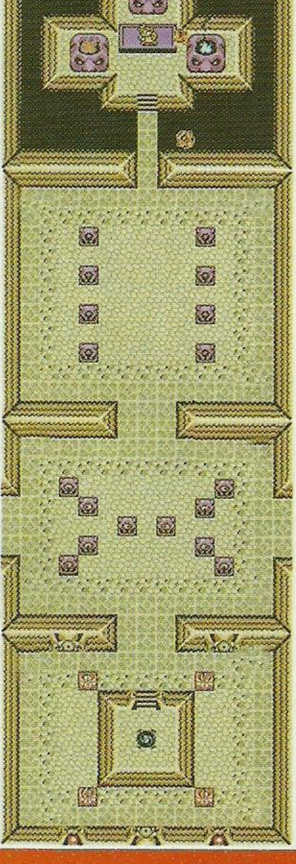


Se você jogou Zelda: Oracle of Seasons **ou** Oracle of Ages **usando o código secreto (recebido após o final de qualquer um dos dois games), prepare-se: está na hora da batalha final! Após derrotar Veran (em Ages) ou Onox (em Season), você será levado para o Room of Rites e submetido ao mais difícil dos desafios. Sua missão é atravessar o labirinto e salvar a princesa Zelda, que está prestes a ser sacrificada num ritual de magia negra. Sinistro, muito sinistro!**

No Room of Rites

Na sala 2, você encontrará várias estátuas. O segredo é observar para qual direção (esquerda, direita, cima ou baixo) os olhos delas estão virados. Sempre haverá uma direção descoberta, ou seja, nenhuma estátua estará olhando naquela direção. Esse é o caminho que você precisa seguir. Faça isso por sete vezes para chegar à sala três. A batalha final acontecerá na sala quatro. O primeiro desafio é com a dupla Twinrova:





Ganondorf

Sua vitória será apenas parcial, pois Ganondorf será despertado com o fim das Twinrovas. Existe apenas uma maneira para derrotá-lo: você deve carregar o poder da espada e acertá-lo quando ele aparecer próximo a você.
O vilão poderá ainda mudar o piso da sala para a cor azul. Nesse momento, seus movimentos ficarão invertidos e poderão confundi-lo. Movimente-se pela sala e continue fatiando o grandalhão até ele desmanchar.
Depois de falar com Zelda, o lugar começará a desabar. Vocês serão salvos pela Maku Tree e finalmente você irá curtir o verdadeiro final da aventura. Agora é relaxar e aguardar a próxima fantasia de Miyamoto, muito provavelmente no GameCube.

Din







Onox





Zelda

Twinrova

Use a espada para rebater as magias, atingindo os inimigos com as combinações trocadas. Por exemplo, rebata a magia de gelo direto contra o inimigo de fogo e a magia de fogo direto contra o inimigo de gelo. Quando os inimigos se fundirem, formando um único ser, acerte-o com a espada até ele se separar. Equipe a arma de sementes e use as Mystery Seeds para acertar o lado de fogo, e as Ember Seeds para acertar o lado de gelo. Se você ficar sem munição, as Scent Seeds servem para tirar energia de ambos. Insista nessa estratégia até derrotá-los.



desfecho dessas duas aventuras fantásticas de Link!

Por **Alex Figueiredo**

...eiro final!



The Legend of Zelda: Oracle of Ages

Nayru

Veran

Onde está **aquele item?**

Se você acha que sua espada está fraquinha ou precisa de um novo escudo para vencer em Oracle of Ages, preste atenção nas possíveis trocas e na localização dos itens:

Poe Clock	Em Yoll Graveyard (tempo presente), fale com o fantasma que está dentro do cercado de pedras. Depois que ele sumir, empurre a lápide e entre. Fale com o fantasma, saia e fale com ele novamente para receber o Poe Clock
Letter Set	Em Lynna Village (passado), fale com o Postman (carteiro) que está no Post Office. Dê a ele o Poe Clock e fique com a Letter Set.
Stink Bag	Em Lynna Village (passado), fale com The Hand dentro do Bathroom (banheiro) para trocar a Letter Set pela Stink Bag.
Tasty Meat	Em Crescent Island (presente), fale com Tokay na cabana e troque a Stink Bag pela Tasty Meat.
Doggie Mask	No Happy Mask Shop, em Nuun Highlands/Talus Peaks (presente), fale com o Happy Mask Dealer.
Dumbbel	Em Lynna Village (presente), fale com Mamamu Yan (a velha com o cachorro).
Cheesy Moustache	Em Symmetry Village (passado), fale com o homem no porão da Center House.
Funny Joke	Em Lynna Village (presente), fale com o homem vestido de fraque.
Touching Book	Em Lynna Village (passado), entre na Decadent House (uma tela para a direita do Bathroom) e fale com um menino.
Magical Oar	Encontre Maple (no passado ou no presente) e automaticamente o Touching Book cairá da sua sacola. Maple irá pegá-lo, e em troca você ficará com o Magical Oar.
Sea Ukulele	Em South Shore (passado), siga para a Rafton's House. Fale com Rafton dentro da casa e pegue o Sea Ukulele.
Broken Sword	Ao leste de Lynna Village (passado), você encontrará alguns garotos jogando bola. Siga uma tela para cima, pule os buracos e siga para a direita. Use o gancho para chegar ao outro lado e entre na caverna. Fale com o Ancient Zora (músico).
Noble Sword	Em Restauration Wall (passado), fale com Patch. Você deverá colocar oito inimigos dentro do buraco para ele consertar sua espada.
Iron Shield	No passado, partindo da região onde está a árvore de Ember Seeds, desça uma tela e mergulhe na água. Desça mais três telas, nade para a direita uma tela e desça mais duas. Posicione-se na parte superior esquerda da tela e vá para a superfície. Entre na caverna e nade até encontrar Tokay. Fale com ele para ganhar o Iron Shield.

...e todos viveram felizes para sempre!

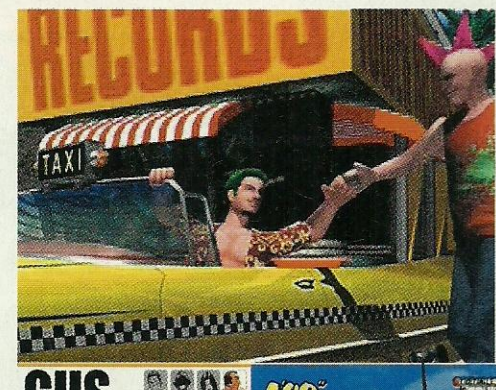
The End

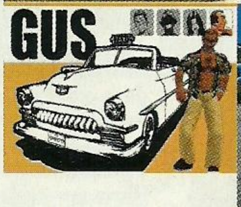
Por enquanto...



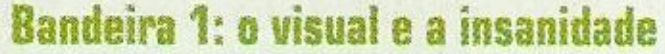
Loucura é o adjetivo perfeito para um dos games mais divertidos do Cube!

Se você mora em uma das muitas grandes cidades brasileiras como Belo Horizonte, Rio de Janeiro, Recife ou São Paulo, já deve ter vivenciado ou pelo menos visto a cena: "motorista de táxi meio desequilibrado e com síndrome de Ayrton Senna pega passageiro estressado e apressado e passa por cima de tudo e de todos para chegar ao destino". Essa é uma receita explosiva e que não deveria acontecer (mas acontece, e com muita freqüência) na vida real. Só que no videogame é um cenário bem legal e dá vazão a muitas situações hilárias. É isso o que podemos ver em **Crazy Taxi** para GameCube.







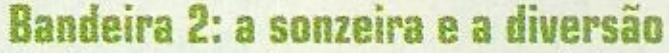


Bandeira 1: o visual e a insanidade

Crazy Taxi é um game original da Sega e foi lançado há um tempinho para Arcades. Fez um sucesso danado no Japão, mas infelizmente poucas máquinas chegaram ao Brasil. Um tempo depois, a Sega lançou uma versão para Dreamcast, e foi aí que a febre pegou mesmo. O game foi um dos maiores sucessos desse console e recentemente ganhou uma continuação. E aqui cabe uma pergunta: se **Crazy Taxi 2** já está pronto, por que o GameCube ganhou uma versão do primeiro jogo e não uma do segundo? Só a Acclaim sabe a resposta, já que foi ela quem comprou os direitos da Sega para desenvolver a versão cúbica. E já que o ditado diz "se a Acclaim lhe der um cágado, faça uma limonada", vamos analisar a versão que temos em mãos.

Não nos deixemos enganar. **Crazy Taxi** é muito legal de jogar, divertido pacas, mas poderia ser melhor. Aparentemente, a Sega vendeu os direitos apenas para uma adaptação, e não permitiu que muitas mudanças fossem feitas. Isso é um desperdício pois o Hardware do Cubo pode fazer muito mais do que o do Dreamcast. Depois de jogar games lindos como **Luigi's Mansion** e **Rogue Leader**, fica difícil aceitar que um Software do GameCube apresente tanto Pop-Up (aquele "defeitinho" dos gráficos sendo construídos à medida em que a tela avança) quanto **Crazy Taxi**. O ritmo de jogo é um negócio alucinante, e ver as construções aparecerem na sua frente do nada é algo que corta um pouco o barato. Além disso, esse ritmo extremamente acelerado faz com que algumas partes dos gráficos apareçam recortadas e fora de lugar. Mas esse último defeito é muito raro de acontecer e você só verá isso se for muito observador mesmo (como nós da **NW**!).



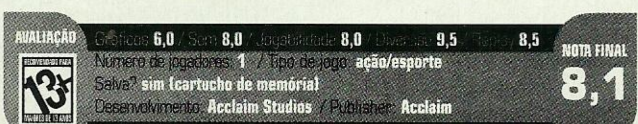


Bandeira 2: a sonzeira e a diversão

A trilha sonora é composta por músicas de bandas como **Offspring** e **Bad Religion**, e apesar de isso contribuir bastante para o jogador entrar no clima e sentar o dedo no acelerador, não há cristão que agüente o cabeludo Dexter Rolland gritando "yeah-yeah-yeah-yeah-yeah" por muito tempo no ouvido. Por outro lado, dificilmente alguém vai enjoar dos efeitos sonoros. São todos muito bem feitos e como o jogo é uma doideira só, a barulheira rola solta. O mais legal são os diálogos entre taxista e passageiro. Se fosse em português, rolaria muito palavrão...

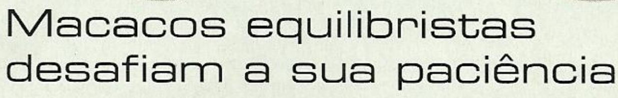
Apesar dos pequenos defeitos, não há como não se divertir com **Crazy Taxi**. Dirigir feito um despirocado pelas ruas de San Francisco e não ser encarcerado pela polícia californiana é um sonho de muita gente (inclusive o meu). Ainda mais se você não precisar se preocupar com detalhes "insignificantes", como semáforos, pedestres e água do mar no motor do seu carro. **Crazy Taxi** pode até estar um pouco desatualizado, mas não há como negar que o fator diversão é um dos mais altos já vistos. Aperte os cintos e prepare-se para voar no Cube!

Eduardo Trivella

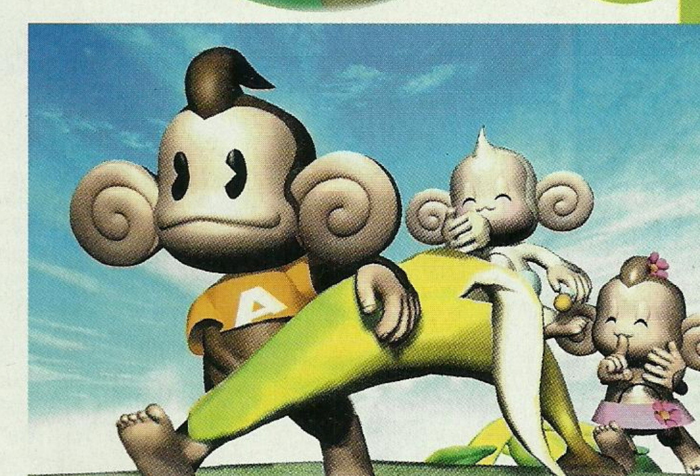


Saiba mais: conheça mais sobre **Crazy Taxi** no site oficial do game (**www.crazytaxi.com**)





Macacos equilibristas desafiam a sua paciência



Um belo dia, os caras da Softhouse japonesa Amusement Vision acordaram sem muito o que fazer. Para espantar o tédio, resolveram criar um game totalmente insano (mas insano mesmo!), inusitado e cretino, daqueles que ocupam horas do nosso tempo e desafiam a paciência de qualquer um. É isso o que passa pela cabeça na primeira vez que se joga **Super Monkey Ball** para GameCube. Usando uma combinação de desafio alto no modo Aventura, muita competitividade no modo Multiplayer e muita diversão em todas as sete variações de jogo, **Monkey Ball** é pilha nova para os jogadores do console de 128-bit da Nintendo. O grande barato é chamar a macacada para uma reunião em casa e mostrar esta nova maneira divertida de competir nos videogames.

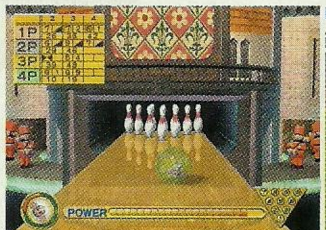
No controle de simpáticos chimpanzés que vivem dentro de bolhas, você precisa atravessar os estreitos caminhos do cenário para chegar ao seu destino. Tarefas como equilibrá-los pelas bordas ou subir e descer as rampas são um verdadeiro terror, principalmente se você não tiver dominado completamente os comandos e a sensibilidade do Controller do Cube. Coisa de doido!



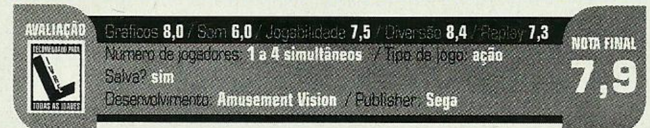
Ao vencedor, as bananas

Os macacos Aiai, Meemee, Baby e Gongon gostam mesmo é de bananas e no modo principal você precisa fazer um catado do maior número de cachos que conseguir. Essa tarefa começa de maneira simples nos primeiros desafios, mas complica uma barbaridade conforme se avança alguns níveis. A principal dificuldade é o piso irregular, isso quando o mesmo não está em movimento. O lance é cair para aprender – literalmente. Com os erros, você aprende a dosar a força na alavanca de controle e vencer os muitos desafios. Se for bom o bastante, você terá uma centena de níveis pela frente.

Os modos de competição direta entre dois, três ou quatro jogadores fazem a sensação da macacada. Apesar de não serem idéias inovadoras, eles agitam muito os ânimos, com provas de corrida, força, habilidade, pontaria e precisão. Confira as opções de jogo aí à direita.







AVALIAÇÃO

Gráficos **8,0** / Som **6,0** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,4** / Replay **7,3**

Número de jogadores: **1 a 4 simultâneos** / Tipo de jogo: **ação**

Salva? **sim**

Desenvolvimento: **Amusement Vision** / Publisher: **Sega**

NOTA FINAL 7,9







Monkey Race As corridas são disputadas por circuitos do tipo canaleta, com as laterais levemente mais altas. As beiradas possuem uma barreira que não impede a queda se o piloto estiver em alta velocidade. Setas de turbo estão dispostas por toda pista, e cada um aproveita esse empurrãozinho da maneira que achar melhor.

Monkey Fight Para esta competição, as bolinhas ganham braços elásticos com luvas de boxe nos punhos. Cada competidor é colocado em um ponto da arena, e depois do sinal verde, a pancadaria come solta. O objetivo é derrubar os adversários, e para isso você deve usar os itens que aparecem na plataforma. Eles aumentam a força e deixam os golpes com maior alcance.

Monkey Target Esta prova exige sorte e habilidade. Sorte para que a roleta pare fora de uma armadilha de bombas ou nuvens, e habilidade para fazer um bom vôo e um pouso perfeito. As ilhas de pontuação ficam distantes da rampa de saltos e tudo funciona como uma competição de paraquedismo: você plana até a área de pouso e tenta acertar o alvo de maior valor.

Monkey Billiards Para quem adora uma partidinha de bilhar, o salão de jogos de **Monkey Ball** oferece uma partida que põe o jogador direto na mesa. A pontaria é fundamental: se mirar bem e dosar na medida certa a força da batida, é caçapa! Só tome cuidado para não ser a bola da vez!

Monkey Bowling Yes! Boliche de graça! Simples como dois e dois são quatro, é arremessar a redonda e derrubar todos os pinos. Este é o mais emocionante de todos os joguinhos, já que a bola é facilmente desgovernada e as disputas sempre são apertadas. Só faltou mesmo a porção de batatas fritas para matar a fome.

Monkey Golf Pouco popular no Brasil mas de grande sucesso em muitos lugares do mundo, o golfe requer concentração e um bocadinho de sorte. Quem aqui já imaginou ser a própria bola da partida? Pois bem, são dezoito buracos para completar uma temporada, com a dificuldade aumentando após cada um deles. Use o botão A para bater na bola e o botão X para ter uma visão geral do campo e pensar no trajeto vencedor.

Ronny Marinoto

Saiba mais: Saiba mais: conheça mais sobre **Monkey Ball** no site oficial da Sega (**www.sega.com**).



Demorou, mas finalmente saiu um game decente do Morcegão

BATMAN VENGEANCE

Temos que admitir: jogar Batman Vengeance para GameCube é uma experiência "diferente". A impressão inicial é a de estar assistindo a uma novelinha animada, já que cenas de animação enormes rolam entre cada uma das 19 fases. Todos sabem que os jogadores querem mais é detonar o game e não ficar assistindo a filminhos e esperando as coisas acontecerem sozinhas. Mas no caso de Batman, isso não torna o game tedioso. Como a história é bem interessante, essas animações só dão um temperinho ao caldo todo. Tirando esse detalhe, Batman Vengeance é bem bacana. A Ubi Soft usou sua melhor equipe de programadores para criar um game de ação excelente, como poucos que existem para o Cube até agora.
Pra começar, o visual é baseado no desenho As Novas Aventuras de Batman, que já existe há uns bons anos, e cá entre nós, é bom pacas. Os gráficos são excelentes e recriam com perfeição o visual do desenho animado. Os detalhes na movimentação dos personagens impressionam. A capa do Batman balança, os braços se mexem direitinho, igualzinho na televisão. O traço é todo estilizado e com poucos detalhes, mas isso só cria aquele "style" especial que dá um charme ao game.
Os efeitos sonoros também valem destaque, principalmente as vozes dos personagens (curiosidade: a voz do Coringa é feita por Mark Hammil, que fez o Luke Skywalker nos filmes Star Wars). Todos os diálogos dos quase quarenta minutos de seqüências animadas são dublados pelas vozes originais (em inglês). Isso torna a experiência de jogo bem mais realista. É como jogar o desenho animado!

A culpa é do mordomo!

Claro, nem tudo são morcegos. Como BV é um game de ação totalmente tridimensional, a câmera dança um pouco e faz você perder o rumo de vez em quando. A jogabilidade também não é das mais intuitivas, já que praticamente todos os botões do Controller são usados. Mas é fácil se acostumar após um tempinho. Pelo menos o jogo é bastante linear e é difícil se perder. O lado bom é que os cenários são amplos, permitindo a exploração de todos os lugares. Dá pra zoar e mexer em tudo, mas só se avança se você fizer exatamente o que for pedido no jogo.
Como já é praxe em jogos do gênero, a primeira fase é um mero treinamento para a pauleira das fases seguintes. O mordomo Alfred vai dando as dicas para você aprender suas muitas habilidades e como manejar as bugigangas. Por falar nisso, Batman tem um belo arsenal de surpresas em suas mangas, ou melhor, debaixo de seu cinto de utilidades. É batgancho pra cá, batarangue pra lá, visão infravermelha e outras belezuras. E nem só de utilidades vive um morcegão. Batman também soca, chuta e até faz uns combos caprichados. BV é tudo isso: uma mistura de porrada, simulação e até uns quebra-cabeças de vez em quando.
Apesar do Cavaleiro das Trevas ser um dos maiores heróis dos quadrinhos, nem sempre suas aparições nos games ficavam à altura. Os jogos do Homem-Aranha, por exemplo, são quase sempre muito bons. Já o Batman, coitado, nunca teve muita sorte. Batman Vengeance não é o game perfeito do Morcegão, mas pelo menos diverte aos montes. A história é interessante e as várias inovações que o game apresenta o tornam obrigatório para todos os jogadores de GameCube. Demorou, mas valeu esperar: finalmente temos um belo game do Batman num console Nintendo.

Pablo Miyazawa

AVALIAÇÃO



Gráficos **8,2** / Som **8,5** / Jogabilidade **7,5** / Diversão **8,0** / Replay **8,0**
Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **ação**
Salva? **Sim**
Desenvolvimento: **Ubi Soft** / Publisher: **Ubi Soft**

NOTA FINAL 8,0

Saiba mais: Conheça mais sobre a produção do game **Batman Vengeance** na edição **37** da **Nintendo World**.

DAVE MIRRA freestyle bmx 2

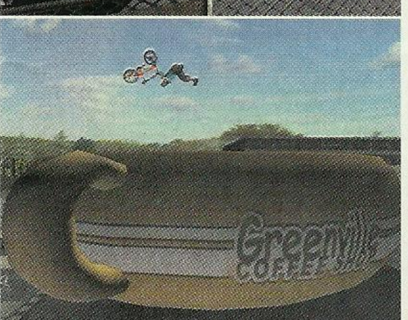
Pedaladas e derrapagens beeem mirradinhas



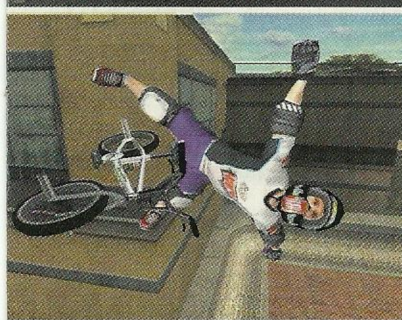
Duas palavras descrevem perfeitamente o que **Dave Mirra FreestyleBMX 2** é: ambicioso e decepcionante. Ele não é propriamente um game ruim, tem muita coisa bacana e inova bem em certos aspectos. Mas é difícil não ficar com aquela sensação de frustração assim que o game começa a rodar. Cheio de problemas que vão do visual à jogabilidade, **Dave Mirra** tinha tudo para ser um grande título, mas parece que acabou se perdendo no meio do caminho.

A receita ia bem...

Primeiro, a parte boa. Embora possa parecer, **Dave Mirra** não é uma cópia de **Tony Hawk's Pro Skater** com bicicletas. Só pra começar, os movimentos e manobras possíveis sobre as bikes beiram a casa dos milhares. São combinações e mais combinações, somadas à toneladas de variações de truques, tudo podendo ser colocado em um imenso combo com tremenda facilidade. Um Backflip, por exemplo, pode se tornar um Backflip Free Hands – sem as mãos — com um simples toque no botão, que ainda pode ser encaixado num Grind. Tudo bem fácil e rápido. Como um dos objetivos do jogo é ganhar o respeito dos outros ciclistas, manobras das mais radicais são algo básico e essencial.



Outro ponto impressionante são os cenários, todos eles montruosos, certamente os maiores já vistos em games do gênero. Recheados de rampas, obstáculos e afins, todas as fases do game são até intimidantes de tão imensas. Logo o primeiro parque já choca pelo seu tamanho e ele ainda tem uma série de barracões à sua volta, cada um deles com rampas e Half-Pipes na parte de dentro. Lembra da fase Hangar de **Tony Hawk's Pro Skater 2**? Apenas um dos barracões dessa fase é daquele tamanho. Andar por todos os cantos dos cenários procurando novos locais para manobras é de longe o melhor aspecto do jogo. A trilha sonora também é bem legal, ideal para um game como esse. Tem Rage Against The Machine, The Cult, Ozzy Osbourne... só porrada na orelha!



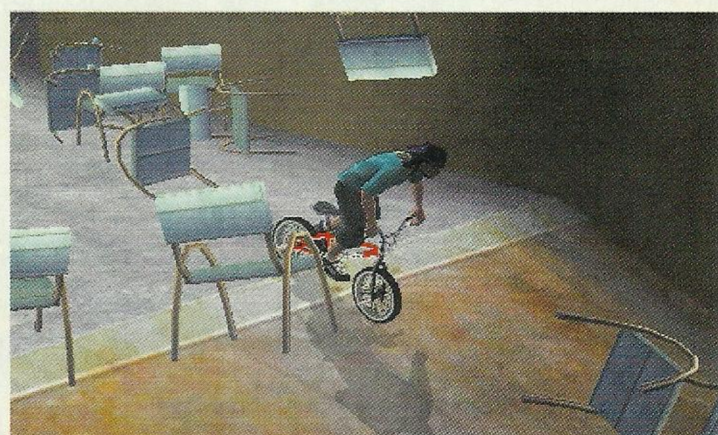
...mas desandou o caldo

Pois é, infelizmente o game tem problemas que comprometem o resultado final. O que mais incomoda é o visual, que honestamente, está muito inferior ao que já foi visto no GameCube. A coisa é tão fraca que a primeira impressão é que estamos vendo um jogo de Nintendo 64. Os cenários podem ser cheios de detalhes, a movimentação das bikes e dos ciclistas está bem realista, mas todo mundo já viu que o Cube pode fazer muito mais do que isso. Isso sem mencionar o irreconhecível defeito de construção do cenário, que vai se "montando" conforme a câmera se aproxima.

O tamanho imenso dos cenários também acaba trabalhando contra o game. Os ambientes são tão gigantescos que é muito fácil você ficar literalmente perdido. Não existe nenhum tipo de mapa ou radar e em muitos momentos fica complicado você se achar e perseguir algum item. Outra coisa incômoda é que você é obrigado a ficar muito tempo em uma fase para poder liberar outras. **Dave Mirra** tem dez fases, mas elas só vão sendo abertas uma a uma, e a próxima só fica disponível depois que uma série de objetivos são cumpridos. Acontece que todos os objetivos exigidos devem ser cumpridos, ou nada feito. Ou seja, se você encrencou em uma determinada missão, vai ficar arrancando os cabelos até conseguir vencer o desafio, pois não há nenhum outro jeito de poder jogar na fase seguinte. Completando, o game lhe dá apenas três opções de câmera: uma ruim, uma péssima e outra que nem merece comentários. Não é raro seu ciclista saltar uma rampa e a câmera ficar presa de um lado do barranco, enquanto o coitado se arrebenta do outro lado. Coisas realmente chatas, difíceis de aceitar em um console que já mostrou tanta força como o GameCube.

Esses defeitos não impedem que **DMFB2** possa ser divertido. Só o número absurdo de manobras possíveis sobre as bikes já valem horas e horas de muito jogo. Mas é inegável a sensação de que poderia ser muito, mas muito melhor.

Renato Viliegas



AVALIAÇÃO



Gráficos **6,0** / Som **9,0** / Jogabilidade **6,0** / Diversão **6,5** / Replay **7,0**
Número de jogadores: **1 a 2 simultâneos** / Tipo de jogo: **esporte**
Salva? **sim**
Desenvolvimento: **Z-Axis** / Publisher: **Acclaim**

NOTA FINAL 6,7

Saiba mais: Saiba mais: conheça mais sobre **Dave Mirra** no site oficial da Acclaim Sports (**www.acclaimmaxsports.com**).

Spyro Season of Ice

Ele não comeu brasa nem pimenta: Spyro é um dragão de verdade!

A cada novo game lançado, o Game Boy Advance mostra mais sua competência em recriar grandes jogos. Nesse **Spyro the Dragon: Season of Ice**, por exemplo, faltaram só os gráficos poligonais para ele ficar igual ou ainda melhor que os games do personagem já lançados para o Playstation.

O primeiro impacto causado pelo jogo é o visual. A equipe da Digital Eclipse conseguiu um excelente resultado nas animações e caprichou na velocidade de resposta no controle do dragão. A câmera do game é isométrica, ou seja, a visão é superior, mas inclinada em 45 graus, produzindo uma ambientação tridimensional.

A composição das fases pode ser definida como um "balé no arco-íris". Sabe por quê? Em **Season of Ice**, tudo é muito colorido e repleto de elementos interativos, mas de maneira suave para deixar o personagem livre para executar seus movimentos. Para completar, a trilha sonora é criativa, com um ritmo alegre e diferente para cada fase. Passando longe do esquema "joguinho para crianças", **Spyro: The Dragon: Season of Ice** é uma aventura das boas, que pode agradar fácil a qualquer tipo de jogador. E olha que faz tempo que não sai um game assim!

O dragão mais querido dos games

Quem é que precisa de Meninas Superpoderosas ou de uns malas sem alça como os Power Rangers quando se tem um dragão de verdade, que cospe fogo pelas ventas e ainda mora na terra da fantasia? E trabalho duro é praticamente o nome do meio de Spyro. Suas missões no game podem ser chamada de tudo, menos de simples: salvar as fadas dos quatro mundos da fantasia, Autumn (outono), Winter (inverno), Spring (primavera) e, ufa!, Summer (verão).

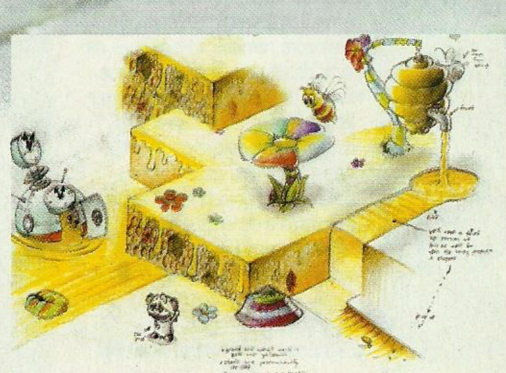
As fases do jogo são bem diferenciadas entre si. Para encontrar todas as fadas é preciso executar tarefas ou seqüências de acontecimentos bem definidos. As pequeninas foram aprisionadas em cristais de gelo pelos malvados Rhynocs, inimigos das antigas de Spyro. Você também participará de desafios de corrida contra o tempo para resgatar uma refém e até mesmo enfrentar o mundo dos insetos, comandando seu amigo Sparx. Além dele, Spyro possui muitos outros amigos, sendo que alguns deles são essenciais para completar algumas missões.

No total, são mais de vinte fases espalhadas pelos quatro mundos, além de alguns minijogos que são destravados no decorrer das missões. É claro que o cartuchinho possui uma bateria de salvamento para garantir o seu progresso – e você será obrigado a usá-la, já que são necessárias no mínimo seis horas de jogo para chegar ao final.

Se você tinha um pé atrás com os dragões, vai mudar radicalmente de opinião após uns minutinhos de **Season of Ice**. Principalmente quando jogar na pele de Spyro, o ser mais carismático de sua raça. Ⓝ

Ivan Cordon





Saiba mais: Acesse o site oficial de Spyro e confira mais detalhes desta aventura (**www.spyrothedragon.com**)

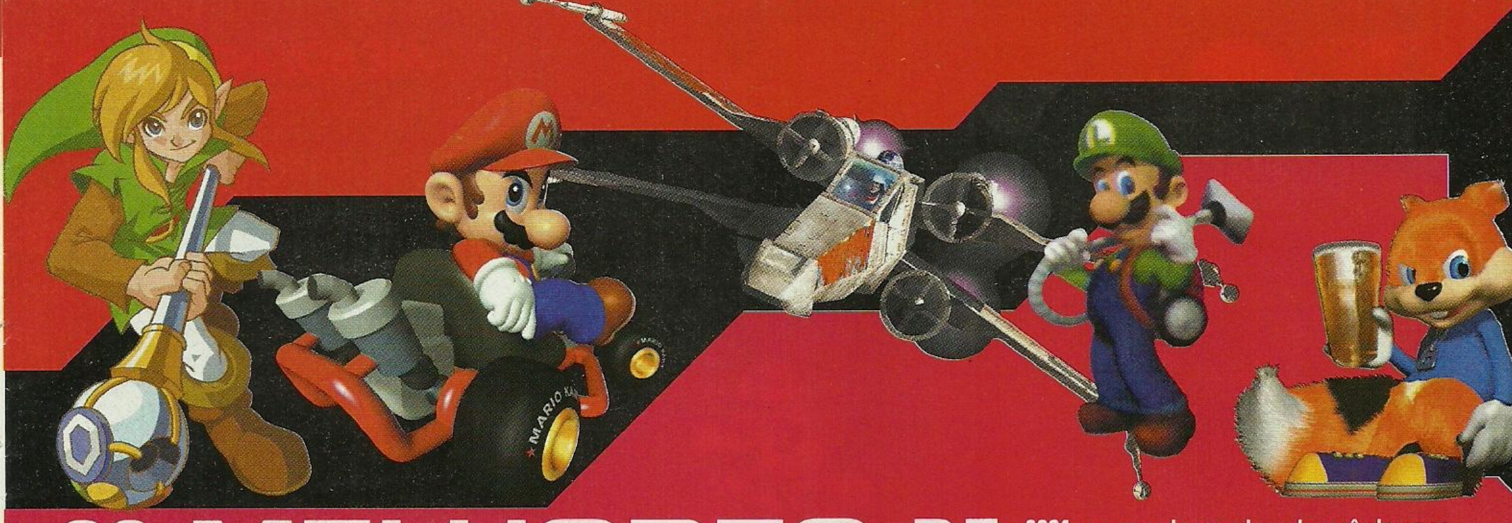
AVALIAÇÃO — 8,7 | 8,2 | 8,4 | 8,4 | 7,8

Número de jogadores: **1** / Tipo de jogo: **RPG**

Salva? **Sim**

Desenvolvimento: **Digital Eclipse** / Publisher: **Universal Interactive Studios**

NOTA FINAL **8,3**



OS MELHORES DE 2001 NINTENDO WORLD

2001 passou e chegou a hora de você eleger os melhores games Nintendo lançados no ano 2001. Faça sua parte e vote em todas as categorias abaixo. Escolha somente uma das cinco opções em cada categoria (ou escreva uma outra escolha na opção "Outro"). Recorte esta página e mande para nós (se quiser, tire xerox), ou vote pelo site www.nintendoworld.com.br. Será aceito apenas um voto por leitor! O resultado da eleição será publicado no site da Nintendo World e na edição 43 da Nintendo World (março/2002). Participe! Aqui, você manda sempre!

MELHOR HISTÓRIA

- Conker's Bad Fur Day Nintendo 64
- Alone in the Dark: The New Nightmare Game Boy Color
- The Legend of Zelda: Oracle of Ages Game Boy Color
- Golden Sun Game Boy Advance
- Luigi's Mansion GameCube
- Outro. Qual?

MELHOR MÚSICA

- Tony Hawk's Pro Skater 3 GameCube
- Conker's Bad Fur Day Nintendo 64
- Wario Land 4 Game Boy Advance
- Luigi's Mansion GameCube
- Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II GameCube
- Outros. Qual?

O MELHOR DE N64

- Conker's Bad Fur Day
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Pokémon Stadium 2
- Indiana Jones & the Infernal Machine
- Star Wars – Episode I: Battle for Naboo
- Outro. Qual?

MELHORES GRÁFICOS

- Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II GameCube
- Tony Hawk's Pro Skater 3 GameCube
- Luigi's Mansion GameCube
- Super Smash Bros. Melee GameCube
- Rayman Advance Game Boy Advance
- Outro. Qual?

MELHOR MULTIPLAYER

- Super Smash Bros. Melee GameCube
- Fifa Soccer 2002 GameCube
- Mario Kart: Super Circuit Game Boy Advance
- Dr. Mario 64 Nintendo 64
- Super Street Fighter 2: Turbo Revival Game Boy Advance
- Outro. Qual?

O MELHOR DE GAME BOY ADVANCE

- Mario Kart: Super Circuit
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Wario Land 4
- Castlevania: Circle of the Moon
- F-Zero: Maximum Velocity
- Outro. Qual?

MAIS INOVADOR

- Conker's Bad Fur Day Nintendo 64
- Kirby Tilt'n' Tumble Game Boy Color
- Pikmin GameCube
- Kuru Kuru Kururin Game Boy Advance
- Super Monkey Ball GameCube
- Outros. Qual?

O MELHOR DE GAME BOY COLOR

- Pokémon Crystal
- The Legend of Zelda: Oracle of Ages
- Dragon Warrior III
- The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
- Kirby Tilt'n'Tumble
- Outro. Qual?

O MELHOR DE GAMECUBE

- Super Smash Bros. Melee
- Star Wars – Rogue Leader: Rogue Squadron II
- Pikmin
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Luigi's Mansion
- Outro. Qual?

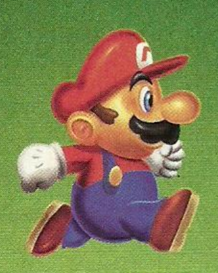
Seus dados

Envie seus votos para
Revista **Nintendo World**
Melhores de 2001
Rua Maracaí, 185 - Aclimação
CEP 01534-030 São Paulo/SP

Nome: ____ Idade: ____
Cidade: ____ Estado: ____
Console que possui: ____
Quais revistas você lê? ____



GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

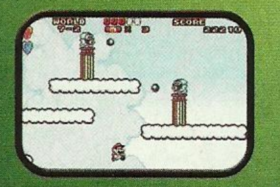


Fizemos este anúncio duas vezes

só para lembrar que

são dois jogos num game só.





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.







GAME BOY ADVANCE
www.nintendo.com.br

Para saber onde encontrar, ligue: BIT - Banco de Informação Total (Atendimento ao Consumidor): (11) 3814-8234.



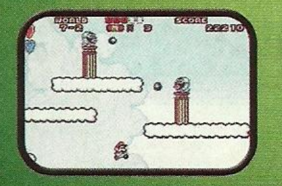
Fizemos este anúncio duas vezes

só para lembrar que

são dois jogos num game só.

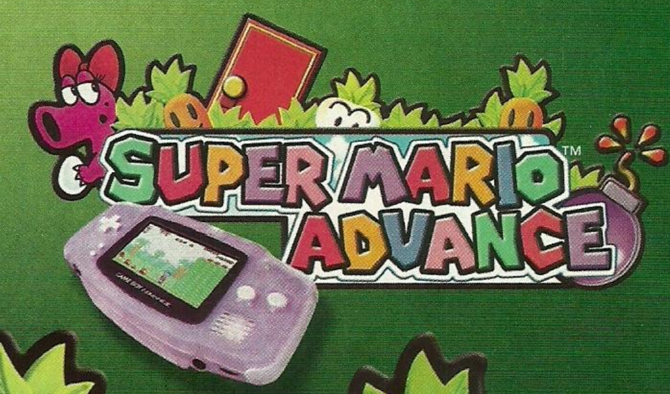
Leo Burnett





Super Mario™ Advance. Muito mais que um jogo, são dois em um. Chame seus amigos para conhecer esta supernovidade. Com o Game Boy® Advance Cabo Game Link®,* você poderá jogar com mais 3 amigos o Super Mario™ Advance, usando apenas um cartucho. Sua turma vai se divertir com a turma do Mario Bros.





SQUARE

A segunda parte da história da maior criadora de RPGs do mundo

Por Fabio Santana

Na Nintendo World 40 (dezembro/2001) publicamos a primeira parte da saga de uma das empresas de games mais respeitadas do mundo. Responsável por clássicos que fazem parte da história dos videogames, a Square tem em seu currículo verdadeiras pérolas que permanecem encravadas na memória dos jogadores. Conheça agora um pouco mais sobre esta gigante japonesa.

O amigo Flammie se transforma em Mana Beast, o último chefe de Secret of Mana

E não é só **Final Fantasy!**

Seiken Densetsu 3

Secret of Evermore

Secret of Mana

Além da saga **Final Fantasy**, a maior potência dos RPGs possui muitos outros títulos de calibre para os consoles Nintendo. Um dos mais divertidos é **Secret of Mana** (**Seiken Densetsu 2** no Japão, que é a continuação de **Seiken Densetsu/Final Fantasy Adventure** do Game Boy). **Mana** é um RPG para três jogadores simultâneos, lançado em 1993. Sua seqüência, **Seiken Densetsu 3**, saiu apenas em terras nipônicas, já que a Squaresoft – o braço americano da companhia – preferiu desenvolver seu próprio game da série: **Secret of Evermore**. Este último, lançado apenas nos EUA, carregava apenas o sistema de jogo da série e possuía um enredo bem fraco. Não agradou muito.



Mas o título "não-Final Fantasy" mais aclamado da Square foi **Chrono Trigger**. E não é pra menos: sua produção foi batizada de Dream Project, pois era composta por um time de talentos jamais reunido. Hironobu Sakaguchi assumiu a direção, Yuji Horii (o criador de **Dragon Quest**) escreveu o script, Akira Toriyama (criador de **Dragon Ball**) desenhou os personagens e a trilha sonora foi dividida entre Nobuo Uematsu e Yasunori Mitsuda. Essa salada toda originou um dos títulos mais criativos de todos os tempos, lançado em 1995.

Duran é facilmente derrotado por Koren, o mago mais poderoso de Seiken Densetsu 3

Chrono Trigger

Crono e companhia cruzam a barreira do tempo a bordo da Epoch

Kevin, Angela, Duran, Charlote, Hawkeye e Liese são os defensores da Pedra de Mana



Os games exclusivos do Japão

Para desespero dos fãs sem afinidade com o idioma japonês, uma quantidade considerável de bons títulos da Square foram lançados só no Japão para Super Famicom. Além dos já citados, os orientais tiveram ainda a série **Romancing SaGa**, com três episódios, o fantástico simulador **Front Mission**, e outros, como **Hanjuku Hero: Aa, Sekaiyo Hanjuku Nare**, **Alcahest** e **Live a Live**. Uma das maiores perdas para os americanos foram os três últimos títulos para Super Famicom: **Bahamut Lagoon**, com os efeitos de transparência mais bonitos do console, **Rudra no Hihou** e **Treasure Hunter G**.

Curiosidades

Ao ver a caixa do cartucho americano do primeiro Breath of Fire **(uma franquia reconhecidamente pertencente à Capcom), você vê o logo "Squaresoft". Entranho? Pode ser que sim, mas há uma explicação. O game foi totalmente desenvolvido pela Capcom mesmo, e lançado no Japão pela própria empresa. Porém, na época, havia dúvidas se o game faria sucesso nos EUA, e a empresa optou por não fazer uma conversão. Conhecendo a qualidade do título, a Square rapidamente se interessou em fazer a adaptação, e após algumas negociações, conseguiu a licença para traduzir e lançar o game no mercado americano. Resultado: a franquia emplacou no ocidente e a própria Capcom passou a lançar os títulos subseqüentes.**



Outro fato curioso foi a produção de um game para ninguém menos que a Big N. Há tempos a Nintendo queria fazer um RPG com seu mascote, Mario, mas deveria ser um título que honrasse o nome do bigodudo. A solução? Contratar a melhor softhouse em matéria de RPGs: a Square. Foi então que surgiu Super Mario RPG, **unindo o know-how da Square com o controle de qualidade Nintendo. Apesar de produzido pela gigante dos RPGs, o game foi lançado pela própria Big N tanto nos States quanto no Japão. Similarmente, alguns títulos da Square foram lançados no mercado americano por outras empresas. É o caso de** Rad Racer **e o primeiro** Final Fantasy **(!) para NES, que foram traduzidos e lançados pela Nintendo. Além desses, os quatro** Final Fantasies **para Game Boy, apesar de originalmente convertidos pela própria Square, foram relançados depois pela Sunsoft.**



O herói Crono empunha sua espada

Eles são a Square

Os nomes mais importantes da empresa

Hisashi Suzuki

Presidente e diretor executivo desde o início de 2001, quando substituiu Tomoyuki Takechi, foi recentemente deposto do cargo. Sorridente e sempre vestido formalmente, o executivo possui uma visão de mercado do tamanho do seu nariz. Nascido em 1961, foi substituído por Yoichi Wada.

Hironobu Sakaguchi

Nascido em 1962, foi contratado em 1986 como diretor de planejamento e desenvolvimento. Mais tarde, foi promovido para vice-presidente executivo (em 1991) e para presidente da Square USA em 1995. Sakaguchi é o criador de **Final Fantasy**, produtor executivo de praticamente toda a série e diretor até o sexto game (deixando esse posto para o competente Yoshinori Kitase). Uma das mentes mais criativas do mundo dos games, reverenciado como o mestre dos RPGs, Sakaguchi foi o responsável por tirar a Square do buraco em 1987, com o primeiro **Final Fantasy**.

Nobuo Uematsu

Um verdadeiro gênio, Nobuo começou a tocar piano aos 12 anos de idade sem nunca ter estudado música. Depois de descobrir que sua verdadeira paixão era compor e não tocar, trabalhou em uma rádio até ser chamado pela Square para criar músicas de games. Fez a trilha de praticamente todos os games do início da Square, inclusive de toda a série **Final Fantasy**.

Yoshitaka Amano



Amado por uns, odiado por outros, Amano é uma das personalidades mais importantes quando o assunto é **Final Fantasy**. Nascido em 1952, ele foi o ilustrador oficial e criador de personagens até o sexto episódio da série. Iniciou sua carreira nos estúdios da Tatsunoko Productions e trabalhou em animes como **Gatchaman**, **Hutch the Honeybee** e **Vampire Hunter D**. Além da Square, Amano ainda fez trabalhos para a Atlus (**Kartia**) e a Capcom (**El Dorado Gate**). Mais recentemente, impressionou Neil Gaiman ao ilustrar o aclamado **Sandman: Caçadores de Sonhos** (lançado no Brasil pela Conrad Editora!).

Tetsuya Nomura

A melhor definição para esse artista de 29 anos é "um garotão de talento ímpar". Seu primeiro trabalho na Square foi o de designer de criaturas de **Final Fantasy V** e **VI**. Com a criatividade reconhecida, foi promovido para a linha de frente da empresa, tornando-se o designer de personagens dos games mais importantes da empresa.



Yasunori Mitsuda

Infelizmente, a era Nintendo da Square pouco pôde apreciar o talento deste jovem compositor. Mitsuda entrou para a Square em 1992 após uma entrevista frente a frente com Nobuo Uematsu em pessoa! Seu primeiro trabalho foi ao lado do compositor Koichi Sugiyama (famoso pelas músicas da série **Dragon Quest**, da Enix), na seqüência de **Hanjuku Hero** para Super Famicom. Depois de solicitar diretamente a Hironobu Sakaguchi para compor músicas de games, Mitsuda teve a oportunidade de mostrar seu talento na trilha sonora de **Chrono Trigger**. Recentemente, trabalhou em **Mario Party** e **Bomberman Hero**, ambos para N64.

Ted Woolsey

O péssimo tradutor da era de ouro da Square. Responsável pela sofrível adaptação de games como **Final Fantasy II** e **III** (muito texto foi cortado, e nomes de personagens e monstros foram alterados). Poderia ser considerado um profanador do nome Final Fantasy, mas graças a ele pudemos jogar bons RPGs... com um mau inglês. Após a era Nintendo da Square, Woolsey partiu para a Crave, onde trabalhou algum tempo até sair definitivamente do universo dos games.

Princesa Peach, de Super Mario RPG, **perdida na página**

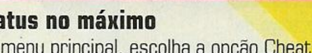
Saiba mais: a história da Capcom e da Konami nas edições 38 e 39 da **Nintendo World**.

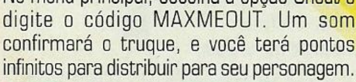
TOP SECRET

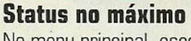
Este é o Top Secret! Para facilitar sua vida, esta seção está dividida por plataformas. Repare também nas vinhetas de identificação, que indicam o console de cada game. O Pergunte aos Pilotos continua na última página. Mande suas dúvidas para nossos pilotos!



Tony Hawk's Pro Skater 3







Status no máximo
No menu principal, escolha a opção Cheat e digite o código MAXMEOUT. Um som confirmará o truque, e você terá pontos infinitos para distribuir para seu personagem.







Super Smash Bros. Melee



Personagens secretos

Jigglypuff: termine o modo Classic uma vez, jogando em qualquer nível de dificuldade. Vença a luta contra Jigglypuff para habilitá-lo.

Dr. Mario: termine o modo Classic uma vez, jogando com o personagem Mario em qualquer dificuldade e sem perder nenhuma vida. Vença a batalha contra Dr. Mario para habilitá-lo.

Falco Lombardi: complete o modo 100 Man Melee e vença a batalha contra Falco Lombardi.

Gannondorf: jogando no modo Event, vença o desafio número 29 e depois ganhe a batalha contra Ganondorf.

Prince Marth (Fire Emblem): termine o modo Classic com os catorze personagens regulares, e no final da décima quarta luta vença o desafio contra Marth.

Roy (Fire Emblem): termine o modo Classic jogando com Prince Marth, em qualquer nível de dificuldade e sem perder nenhuma vida. Depois, vença a batalha contra Roy.

Link criança: complete o modo Classic com dez personagens diferentes. Em seguida, termine o mesmo modo jogando com o personagem Link. Depois dessa vitória, derrote o Young Link em batalha.

Luigi: termine o primeiro estágio do modo Adventure conseguindo marcar um tempo final que tenha um número 2 na contagem dos segundos. Ex: xx:x2:xx. Luigi aparecerá no próximo estágio. Vença-o para terminar o jogo.

Mewtwo: este personagem aparecerá aleatoriamente após uma partida do Multiplayer, e o vencedor da partida deverá vencê-lo. Outra maneira de habilitá-lo é jogar setecentas batalhas no modo Versus, ou ainda atingir um total de vinte horas de jogo no mesmo modo.



Mr. Game & Watch: termine o jogo no modo Classic, jogando com todos os 24 personagens e completando os desafios de Target Test. Se preferir, termine o modo Classic jogando com os catorze lutadores regulares, em qualquer nível de dificuldade e sem usar nenhum Continue.

Pichu: complete a missão 37 do modo Event Match, ou jogue 200 batalhas no modo Versus. Em seguida, vença a luta contra o Pichu.

Advance Wars

"Resetar" um jogo
Durante a batalha, aperte simultaneamente: Start + Select + B + A.

Deletar bateria de salvamento
Segure os botões L + → + Select e ligue o GBA.

Modo Campaign
Complete o modo Campaign, vá para a tela de mapas e compre a opção Advance Campaign. Segure o botão Select e escolha o modo Campaign para jogar em um nível de dificuldade muito maior. O computador usará técnicas mais ousadas e inteligentes. Esse truque também habilita o personagem Olaf.

Batman Returns

9 Continues
Vá até a tela de opções e coloque o cursor sobre a palavra Rest. No controle 2 pressione: ↑, X, ←, Y, ↓, B, →, A, ↑ e X. Se a dica funcionar você ouvirá um som diferente quando apertar o X pela segunda vez.

Vidas extras
Vá até a tela de opções e coloque o cursor sobre Rest. No controle 2, pressione ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A para ouvir um som. Use o primeiro controle para selecionar até nove vidas.



Rayman

99 vidas
A qualquer momento do jogo, aperte Start para dar pausa e digite a seqüência: A, →, B, ↑, A, ←, B, ↓, A, →, B, ↑, A, ← e B.



Roadsters Trophy 64



Tela de senhas

Na tela de seleção de pilotos, aperte o botão Z para entrar com as senhas. Tome cuidado com as letras maiúsculas e minúsculas:

Senha	Resultado
Gimme ALL	Todos os carros e pistas
EasyMoney	Dá $1.000,00 logo no início
Smurfing	Todas as vozes ficam finas
Skywalker	Troca as rodas por pontos de luz
Anyway	Libera as pistas invertidas
Big Wheels	Deixa os pneus supergrandes
FastBUCKS	Aumenta o dinheiro na Roadster Trophy de $40.000,00 para $250.000,00.
Car Radio	Encolhe os carros
Chopper	Libera uma vista aérea da corrida
_Trophies	Já começa o jogo com as copas vencidas (OBS.: há um espaço antes da primeira letra)
CheatsOff	Desliga todos os truques.
Extra rez	Liga a alta resolução (OBS.: o modo de alta resolução só funciona com Cartucho de Expansão)

Star Wars: Rogue Leader – Rogue Squadron 2



Seleção de fases

Na opção Passcode, escreva a senha HAGGARTE.

Documentário

Na opção Passcode, escreva a senha ?INSIDER.

Créditos

Na opção Passcode, escreva a senha THATSME!.

Excitebike 64



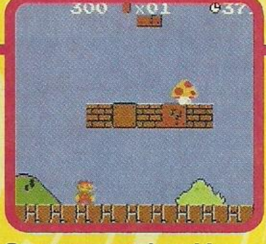
Acesse a tela de Passwords

No menu principal pressione e segure L, C→ e C↓, e depois aperte A. Na tela de password, coloque os códigos abaixo:

- **Foto dos criadores:** UGLYMUGS
- **Cabeças pequenas:** PINHEAD
- **Modo superdifícil:** PATWELLS
- **Abrir todos os Stunts:** TRICKSTER
- **Pistas invertidas:** YADAYADA
- **Modo noturno:** MIDNIGHT

Super Mario Bros. Deluxe





Voe por toda a tela

A qualquer momento do jogo, pause o game e pressione a seqüência: A, A, A, B, B, B.

Comece com dez vidas

Antes de começar o jogo, entre na opção Toy Box e fale com o vidente. Fique selecionando as cartas até conseguir a carta Extremely Lucky. Depois, inicie o jogo para começar com dez vidas.

Continues limitados

Segure o botão A durante a tela de Game Over.



Vidas infinitas

Quando perder a vida, segure o botão A até a tela do mapa aparecer.

Jogue com Luigi

Pressione o botão Select na tela do mapa.

International Superstar Soccer Deluxe



Transforme os juízes em cães

Faça esta seqüência na tela-título, com o segundo controle: ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, ←, B e A. Um latido confirmará o código.

Times All Star

Para jogar com os times All Star no modo Open Game, faça esta seqüência na tela-título com o segundo controle: R, ↑, ↓, L, X, B, ←, A, →, Y.

Pontos de habilidades extras

Depois de selecionar seu time, escolha a opção Edit Players Skills (habilidades dos jogadores) e distribua todos os pontos de habilidades entre seus atletas. Quando você tiver 0 (zero) pontos, selecione a palavra Cancel e pressione o botão Y. Você terá mais pontos de habilidade para distribuir entre seus jogadores (exatamente a mesma quantidade com a qual você começou).

Sonic Blastman





Seleção de fases

Na tela de opções, ilumine o Music Test. Depois, segure o botão Select e pressione a seqüência: L, R, R, L e Start.



Pokémon Trading Card Game





Cards de energia infinitos

Vá até o laboratório do Dr. Ooyama e lute contra Mikasa. A cada vitória você ganhará novos Boosters cheios de cards de energia.





TOP SECRET

Vigilante 8: Second Offense



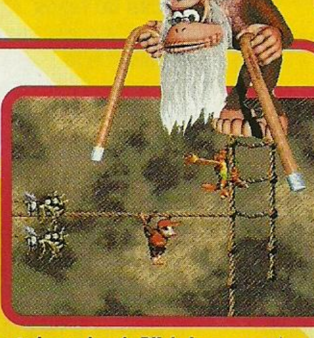

Tela de Passwords
Na tela Options, selecione a opção Game Status e coloque o cursor sobre qualquer personagem. Pressione L + R e digite uma das seguintes senhas:

Senha	Efeito
ELBICNIVNI	Invencibilidade
HI CEILING	Deixa o carro mais leve
LLA DORTOH	Dá habilidades máximas para veículos
LLA KCOLNU	Todos os personagens

Donkey Kong Country: Diddy Kong's Quest



Códigos do Cheat Mode
Para ambos os códigos você terá que começar um novo jogo, apertar várias vezes ↓ na tela onde está escrito 1–Player/2–Player e colocar o cursor sobre a palavra Cheat Mode:



Para remover todos os barris DK do jogo: pressione B, A, →, →, A, ←, A e X.

Para começar o jogo com 50 vidas: pressione Y, A, Select, A, ↓, ←, A, ↓.

Ao acionar ambos os códigos, você controlará Diddy e Dixie (mesmo se tiver perdido algum dos dois antes) quando começar um estágio novo (exceto estágios de chefe), ou voltar de uma fase de bônus.

Teste de som
Ao apertar algumas vezes o direcional ↓, antes de aparecer a opção Cheat Mode, você também verá a opção Music Test. Dá pra ouvir toda a trilha sonora do jogo.



Resident Evil 2

Na tela principal entre na opção Load Game e faça as seqüências abaixo:

Invencibilidade: ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, ←, L, R, R, L, C↑, C↓.

Munição infinita: ↑, ↑, ↑, ↑, →, →, →, →, L, R, L, R, C→, C←.

Jogue com Tofu: para jogar com Tofu, ponha em Load Game e faça ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C↑, C←, C↓ e C→.

Jogue com o quarto sobrevivente: para jogar com Hunk, ponha em Load Game e faça ↑, ↓, ←, →, ←, ←, →, →, L, R, C↑, C→, C↓, C←.

Observação: use o direcional para fazer os comandos. Se a dica funcionar, você vai retornar ao menu principal. Aí, basta entrar no Start Game. As dicas só podem ser feitas uma de cada vez.

Troque de roupa
Para mudar as roupas de Leon ou Claire, comece o game no modo Normal e siga direto para o departamento de polícia de Raccoon City (logo após o ônibus). Não pegue nenhum item até chegar lá, senão o truque não irá funcionar. Depois do portão, desça a escadaria que está logo à sua frente, para encontrar um zumbi vestido de amarelo (ele não estava ali antes). Dispare alguns tiros nele até que caia, e pegue a Special Key (chave especial) ao lado de seu corpo morto. Leve essa chave até a Dark Room (sala de revelação de filmes) e abra o armário. Aí, é só escolher o traje que melhor se encaixar à sua personalidade.

Foto secreta
Quando estiver correndo por aí fugindo dos zumbis, dê uma boa olhada no S.T.A.R.S Office. Verifique a escrivaninha à esquerda cinqüenta vezes, para encontrar um rolo de filme. Vá para a sala negra, revele as fotos e veja Rebecca Chambers em roupas de basquete.



Modo aleatório
Termine os cenários A e B e você poderá acessar o Randomizer Mode, que mudará todos os itens de lugar.

Atire na tela
Faça o personagem se virar em direção à tela, depois mire e atire. Um buraco de bala vai aparecer na tela. A dica não funciona em todos os lugares.



Rocket: Robot on Wheels

Para ativar estas dicas é só pausar a qualquer momento durante o jogo e fazer as seqüências. Se funcionar, você ouvirá um som. Faça os comandos no direcional!

Todos os veículos
↑, ↓, Z, R, ←, ↑, ↓, ←, ↓, ↓.



Supervelocidade
Z, →, ↓, ↑, ↓, R, ↑, ↓, ←, ↑.

Pouca gravidade
Z, R, Z, R, ↓, R, R, →, →, R.

Foguetes mais pesados
↑, →, →, R, →, R, Z, R, R, ↑.

Super-raio de tração
R, R, →, ↑, Z, ←, R, Z, ←, ↑.

Superagarrada (permite agarrar objetos mais pesados)
↓, ←, →, Z, ↓, →, ↓, ↓, ↓, ←.

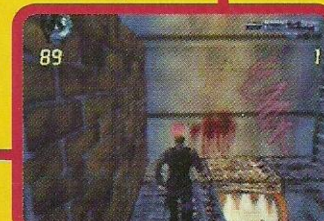
Pouca fricção
↑, R, R, ←, Z, Z, ↓, ←, ↑, →.

Duke Nukem: Zero Hour



Habilite os truques através de códigos
Quando as palavras Press Start aparecerem na tela, pressione uma das seguintes seqüências:

Action Nukem: ↓, ↓, A, Z, Z, ←, A.
Visão em primeira pessoa: ↓, ↑, L, B, Z, ←, C↑, C→, C←, Z.
Freezethrower: ↓, ↑, A, L, R, Z.
Rifle: C↑, C↓, C←, C→, L, R.



PERGUNTE AOS PILOTOS

Pokémon Crystal/Gold/Silver

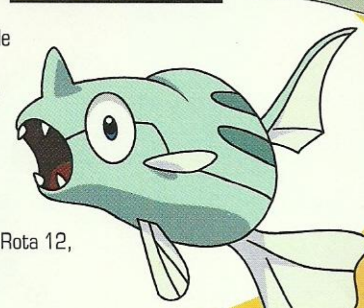
Nos últimos tempos recebemos uma enxurrada de e-mails e cartas querendo saber a mesma coisa: o que fazer para pegar um Celebi? Pois bem, se você quer mesmo ser um dono do raríssimo Pokémon 251, vai ter que provar ser um treinador destemido e viajar para os EUA ou para o Japão, únicos locais onde ele pode ser conseguido. O lance é que esse monstrinho só é distribuído nas convenções Pokémon, realizadas pela Nintendo nesses países. Você aparece por lá com seu Game Boy e um cartucho Crystal, Gold ou Silver e eles fazem a transferência via Cabo Link. Não é fácil, mas vocês perguntaram!



Pokémon Silver

Preciso de ajuda! Não sei onde encontrar a Super Rod. Preciso desse item para pescar um Remoraid.

Milton Uemura Via e-mail



Miltinho, existem três tipos de varas de pesca no jogo, e cada uma delas vai atrair diferentes espécies de Pokémon aquático. Veja onde consegui-las:

Old Rod: fale com o Fishing Guru no Pokécenter, na Rota 32.

Good Rod: fale com o Fishing Guru na casa à direita do Mart, em Olivine.

Super Rod: fale com o Fishing Guru na Rota 12, ao sul de Lavender.



Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble

Queria saber como achar o famoso mundo secreto do jogo.

Frederico A. Cardoso Via e-mail

Fredão, você percebeu um grupo de quatro pedras boiando ao lado de Mekanos? Com o Turbo Ski, gire rapidamente em volta das quatro pedras (três vezes) para um vulcão surgir. Esse é o mundo perdido de Krematoa. Ali, você precisará de todas as moedas de bônus para acessar as fases. Para cada fase é preciso pagar quinze moedas de bônus para o urso Boomer (25 moedas antes da última fase). Após passar pelas cinco fases, você enfrentará K. Rool novamente – dessa vez, pra valer!



Banjo-Tooie

Como faço para vencer a corrida contra a canária Mary pela segunda vez? Na reta final ela aumenta a velocidade e eu não consigo alcançá-la de jeito nenhum! Valeu, Nintendo World!

Bruno Sangirardi Ferreira Via e-mail

Ê, Bruninho Barrichelo! Sempre em segundo lugar! Se você não for veloz o bastante para apertar o botão A e acelerar muito, vai ficar sempre pra trás e nunca será contratado pela Ferrari. Não existem atalhos ou truques: é só ser rápido no botão.



Luigi's Mansion

Como posso ter certeza de que o meu GameCube não é japonês? O professor E. Gadd fala em qual idioma? As legendas estão em inglês, mas ele fala muito enrolado!

Lord Eternal Via e-mail

Lord, existem várias maneiras para identificar a nacionalidade de seu GameCube: textos da embalagem, manual de instruções e, principalmente, a etiqueta do número de série afixada na parte de baixo do aparelho. Basta ver se o texto dessas áreas está em inglês ou em japonês. O professor E. Gadd não fala em nenhum idioma conhecido. Ele apenas emite alguns sons estranhos, por isso é impossível compreender o que ele diz. Mas pode crer que não é japonês!



EMPACOU?

Está travado em algum game Nintendo? Tem dúvidas cruéis que nem seu melhor amigo sabe responder? Mande sua pergunta para nossos pilotos! Escreva para

PERGUNTE AOS PILOTOS
NINTENDO WORLD
Rua Maracaí, 185
Aclimação
CEP: 01534-030
São Paulo/SP

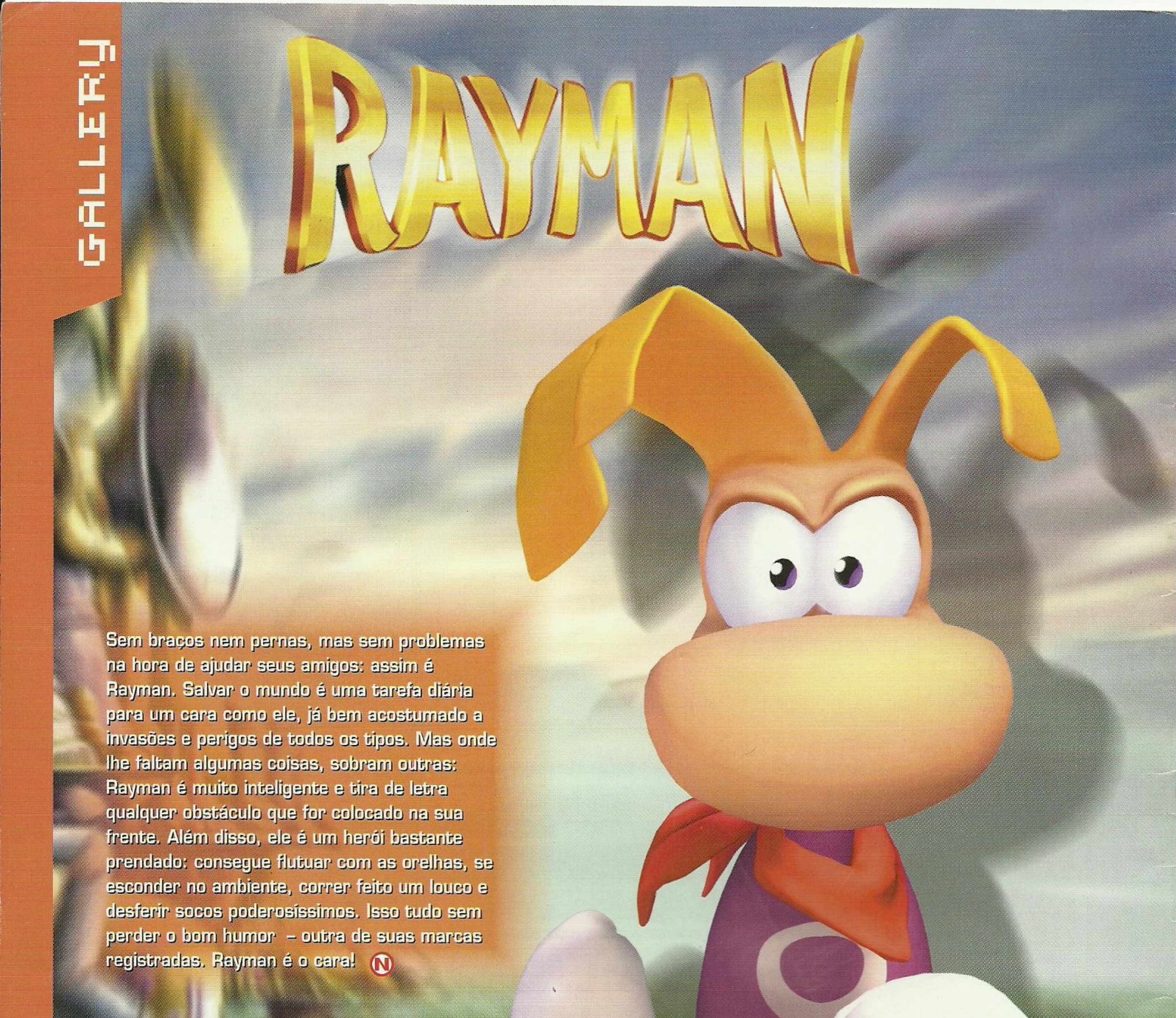
ou mande um e-mail para:
pilotos@nintendoworld.com.br

As dúvidas mais freqüentes serão respondidas nesta seção.

POWERLINE (11) 3814-8044



RAYMAN



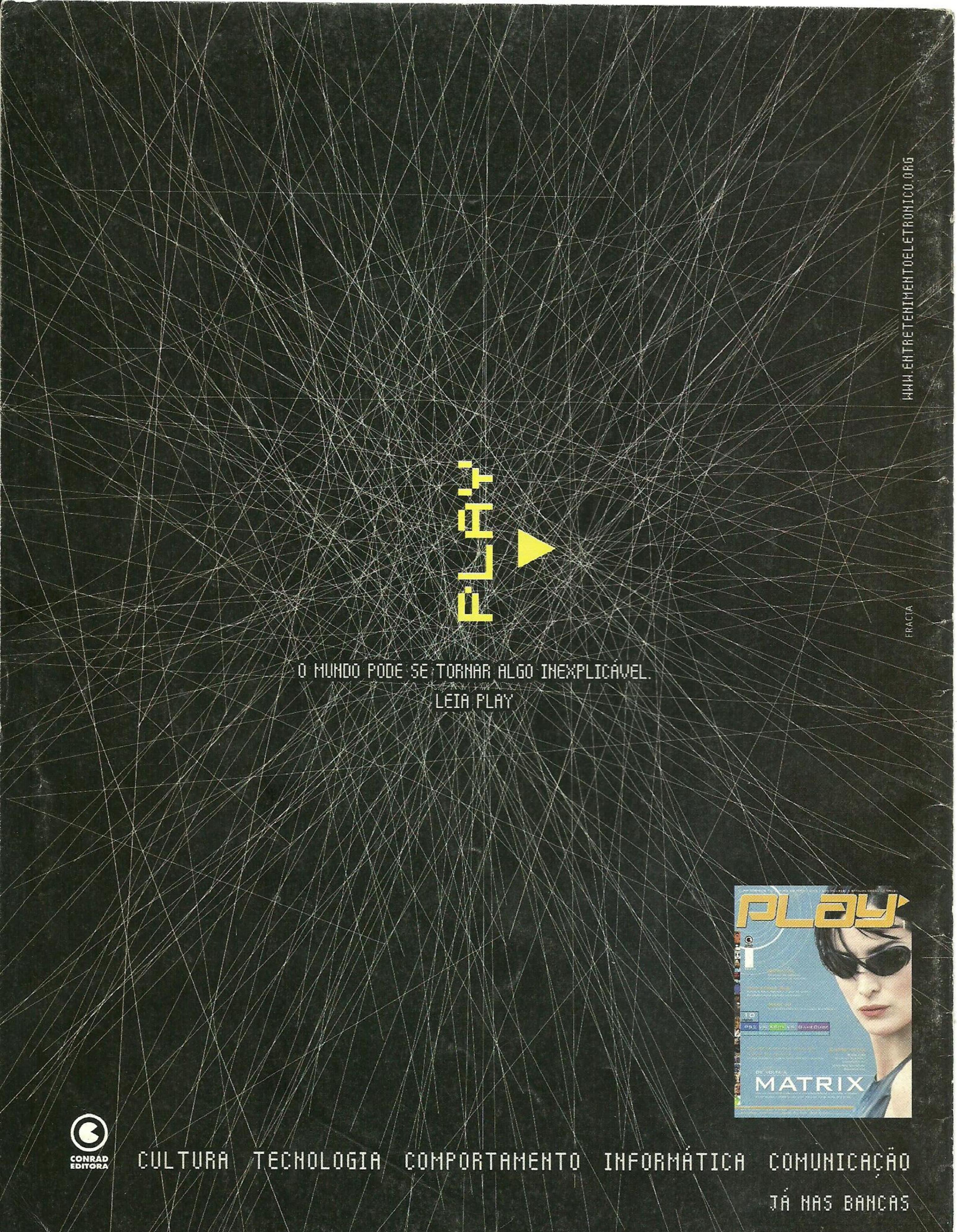
Sem braços nem pernas, mas sem problemas na hora de ajudar seus amigos: assim é Rayman. Salvar o mundo é uma tarefa diária para um cara como ele, já bem acostumado a invasões e perigos de todos os tipos. Mas onde lhe faltam algumas coisas, sobram outras: Rayman é muito inteligente e tira de letra qualquer obstáculo que for colocado na sua frente. Além disso, ele é um herói bastante prendado: consegue flutuar com as orelhas, se esconder no ambiente, correr feito um louco e desferir socos poderosíssimos. Isso tudo sem perder o bom humor – outra de suas marcas registradas. Rayman é o cara! N

Jogos Nintendo que participou:

Rayman 2: The Great Escape	Nintendo 64	1999
Rayman	Game Boy Color	2000
Rayman Advance	Game Boy Advance	2001
Rayman Arena	GameCube	2002

Nome: Rayman
Raça: indefinida
Profissão: não pode trabalhar, porque sem braços e nem pernas é registrado como inválido no Ministério do Trabalho. De vez em quando, faz uns bicos como guardião do mundo.
Habilidades: facillidades com quebra-cabeças, escalada de montanhas, nadar e voar com as orelhas.
Melhores amigos: Ly, Murphy, Sssssam, Globox, Carmem, Clark, Polokus e todos os Toons que já conseguiu libertar.


neon genesis
EVANGELION
FRACTA
Saiba mais em www.heroi.com.br
Um meteoro atinge
a Antártida e provoca o
extermínio de grande parte
da raça humana, com
alterações profundas
no eixo de rotação
e no clima da Terra.
ISSO É O QUE TODOS ACHAM.
Prepare-se para um dos
mangás de maior sucesso no
Japão e no mundo,
agora lançado no Brasil.
neon genesis
EVANGELION
#1
CONRAD
EDITORA
JÁ NAS BANCAS



WWW.ENTRETENIMENTOELETRONICO.ORG
PLAY
O MUNDO PODE SE TORNAR ALGO INEXPLICÁVEL.
LEIA PLAY
FRACTA
PLAY
MATRIX
CONRAD EDITORA
CULTURA TECNOLOGIA COMPORTAMENTO INFORMÁTICA COMUNICAÇÃO
JÁ NAS BANCAS